



## 【従来の技術】

スロットマシンなどの回胴式遊技機は、通常多数の絵柄が円周面に設けられている絵柄リールを1本用い、それらを図転させ、各絵柄リールに1個ずつ設けられている停止ボタンを遊技者が押すことにより、各絵柄リールをランダムに停止させ、あらかじめ定められている入賞ラインにおける絵柄の組合せに応じて入賞を判定し、入賞したばあいには所定枚数のノダルを払い出す遊技機である。

第1〜3図には、そのような従来の回胴式遊技機(1)の概略正面図および正面パネル面上における入賞ラインとリール窓からみた絵柄リールなどが示されている。

前記回胴式遊技機(1)は、いわゆるスロットマシンとも呼ばれるもので、ボックス状のハウジングを有しており、その内部には3本の絵柄リール(11)、(12)、(13)をそれらを図転させるためのモータその他の制御装置などが内蔵されている。なお前記各絵柄リール(11)、(12)、(13)の外周面のそ

れぞれに、(11a)、(12a)、(13a)が加えられたる本のラインが、それぞれ入賞ラインとなるようにあらかじめ設定されている。

そのような従来の遊技機(1)におけるゲームは、遊技者がコイン投入口窓に投入したコインの枚数に応じて1本、3本または5本の入賞ラインが設定され、さらにそれを表示するライン表示窓が点灯し、遊技者に入賞ラインの位置と本数が知られる。そして遊技者がスタートスイッチ(14)を押して、各絵柄リール(11)、(12)、(13)を図転させるとゲームがスタートする。そのちは第1図に示されるように、停止ボタン(15)、(16)、(17)をそれぞれ任意の順序で押すと(181)、各絵柄リール(11)、(12)、(13)が図転を停止し、全ての絵柄リール(11)、(12)、(13)が停止したとき(182)、前記入賞ラインにおける停止絵柄の組合せで入賞が判定される(183)。そして入賞のばあいには所定枚数のノダルが払い出される(184)（以下、このゲームを通常ゲームという）。

ところで前記の各絵柄リール(11)、(12)、(13)の図

れぞれには、たとえば1図面21図の絵柄がランダムな配列順序で表示されている。また前面上部の正面パネル面には、絵柄リール(11)、(12)、(13)の絵柄を遊技者が見逃すためのリール窓(18)、各絵柄リール(11)、(12)、(13)を図転させるためのスタートスイッチ(19)、前記各絵柄リール(11)、(12)、(13)の図転を個別に停止させるための停止ボタン(20)、(21)、(22)、ノダル投入口窓および入賞ラインの位置と本数を表示するためのライン表示窓(23)などが設けられている。

かかる遊技機(1)では、入賞ラインはリール窓(18)に現われる各絵柄リール(11)、(12)、(13)の3列の絵柄に対応して5本用意されており、それらの中から所定の位置と本数の入賞ラインがノダル投入枚数によって機械的に選択されるようになっている。すなわち遊技者がノダル投入口窓に入れたノダルの枚数が1枚のばあいには中央ライン(11)のみが、2枚のばあいには中央ライン(11)に上下のライン(12a)、(13a)が加えられたる本のラインが、3枚のばあいにはさらに斜めのライ

ン(14a)が加えられたる本のラインが、4枚のばあいにはさらに斜めのライン(15a)が加えられたる本のラインが、5枚のばあいにはさらに斜めのライン(16a)が加えられたる本のラインが、それぞれ入賞ラインとなるようにあらかじめ設定されている。

そのためこのような回胴式遊技機(1)は、通常に遊技者の好奇心を刺激し、面白いゲームがでる遊技機となっている。

なおかかる従来の遊技機(1)において、ゲームの面白さを一層増加するために、前記通常ゲームのほか、1本の絵柄リールで行なう遊技機ゲームがでるようになっている。遊技機ゲームとは一般に小ボーナスゲームと称されるものであり、絵柄リールを1本だけ図転させたのち絵柄リールを1本ずつ停止させ、1本の絵柄リールが遊技機ゲームを決定する絵柄で停止すれば所定枚数のノダルが払い出されるというゲームである。

かかる遊技機ゲームは、通常ゲームの入賞組合せのうち所定の入賞組合せになると内蔵す

る遊技物装置が作動して行なうことができるようになっている。さらに遊技物ゲーム自体のゲーム回数を追加するいわゆる大ボーナスゲームをできるようにした遊技物装置を設けたものもあり、一遊ゲームに対する興味がわくように構成されている。

#### 【発明が解決しようとする課題】

さてかかる従来の遊技機(2)は、抽選リールの停止位置について、偶然性の要素と停止ボタンを押すという遊技者のテクニックが入る要素とが入りまじり、非常に面白いゲームができる遊技機として広く用いられている。

しかるに本発明者は、さらに面白いゲームができる遊技機について鋭意研究を続けていたところ、通常ゲームにおいて特定の入賞組合せが当たったとき、抽選リールとは別の手段により小ボーナスゲームや大ボーナスゲームができるチャンス(以下、このゲームを副ゲームという)を与えるようにすればさらに面白いゲームができるであろうことを見出した。

即ち第1抽出装置(4、5、6)の抽知番号に基づき、入賞か否かを判定するとともに、特定の入賞組合せのとき副ゲームの開始番号を発する通常ゲーム判定手段(11)と、即ち第1抽出装置(14)、(15)、(16)に停止番号を与える第2停止手段(10)と、即ち回転を停止したときの各門番(11)、(12)、(13)の停止位置を抽出する第2抽出装置(17)、(18)、(19)と、即ち第2抽出装置(17)、(18)、(19)の抽出番号に基づき入賞か否かを判定する副ゲーム判定手段(22)と、即ち副ゲーム判定手段(22)の番号または副ゲーム判定手段(22)の番号が入力したときに、配当メダルを払い出すべくメダルを駆動するメダル駆動手段(23)とを備えたことを特徴としている。

即ち門番(11)、(12)、(13)の停止したときの目標位置における数字(以下、停止数字という)の組合せは、毎回ランダムに変化するようになり、たとえばそれぞれ異なる目標位置で回転したり、あるいは回転の直上がり角が少しズレるようになっている。

本発明はかかる如見に基づき完成された新たな抽選式遊技機を提供するものである。

#### 【課題を解決するための手段】

本発明の抽選式遊技機を第1図に基づき説明する。

本発明は、即ち図面に其の抽選が遊技機に表示された、少なくとも3本の抽選リール(1)、(2)、(3)と、その抽選リール(1)、(2)、(3)を回転させるため、各抽選リール(1)、(2)、(3)のそれぞれに設けられた第1駆動装置(4、5、6)からなる通常ゲーム手段と、即ち図面に示される数字が抽選機に表示された少なくとも3個の門番(11)、(12)、(13)とその門番(11)、(12)、(13)を回転させるため、各門番(11)、(12)、(13)のそれぞれに設けられた第2駆動装置(14)、(15)、(16)とからなる副ゲーム手段と、即ち第1駆動装置(4、5、6)、(14)、(15)、(16)のそれぞれに人為的動作により個別に停止番号を与える第1停止手段(10、11、12、13)と、即ち回転を停止したときの各抽選リール(1)、(2)、(3)の停止位置を抽出する第2抽出装置(17、18、19)と、

即ち即ち第2停止手段(10)は、人為的動作するものであってもよく、自動的に動作するものであってもよい。

#### 【作用】

本発明では、第1駆動装置(4、5、6)により3本の抽選リール(1)、(2)、(3)が回転せられる。回転を開始したのち第1停止手段(10、11、12、13)を人為的動作すると、回転した時点に対応する目標位置で3本の抽選リール(1)、(2)、(3)が停止する。抽選リール(1)、(2)、(3)が停止したときの、それぞれの目標の停止位置は、第1抽出装置(4、5、6)によりいずれも抽出せられる。

以上のようにして、1回の通常ゲームが終了すると、通常ゲーム判定手段(11)により、第1抽出装置(4、5、6)からの停止番号に基づき、各抽選リール(1)、(2)、(3)の停止抽選が、入賞かかわる組合せかどうか判定され、特定の入賞のばあい副ゲームの開始番号が発される。

副ゲームは即ち開始番号により3個の門番(11)、(12)、(13)が回転を始めることにより開

始する。各円盤(11)、(12)、(13)の回転は第2停止手段(14)が作動することにより停止し、停止したときの表示数字が人賞にかかわる組合せかどうかは割ゲーム判定手段(15)により判定される。通常ゲームで普通の人賞が当たれば、その時点でキップ返却手段(16)が作動し、配当メダルが払い出されて、割ゲームに移ることなく1回のゲームが終了する。通常ゲームで特定の人賞が当たれば、通常ゲームの配当メダルが払い出されるとともに割ゲームに移る。割ゲームでも人賞が当たるときは、その時点で遊技機装置や遊技機増設装置が働き、小ボーナスゲームや大ボーナスゲームが実施される。なお通常ゲームで人賞しない場合は、配当メダルが払い出されることなく、1回のゲームが終了し、割ゲームで人賞しないときも、そのままゲームが終了し、もとの状態にもどる。

【実施例】

つぎに本発明の実施例を説明する。

第1図は本発明の概観説明図、第2図～第10図は

本発明の実施例1にかかわる図式遊技機の正面パネルおよび円盤の設置正面図、第3図は実施例1の始動回路図、第4図は実施例1のゲーム内容を示すフローチャート、第5図は実施例2のゲーム内容を示すフローチャート、第6図は実施例3のゲーム内容を示すフローチャートである。

実施例1

第1図において、10は本実施例にかかわるスロットマシンの正面パネルである。該正面パネル10の中央部には、3図のルール窓11が設けられており、そこからは通常ゲームのための抽選リール(1)、(2)、(3)の3行分の抽選が見通せるようになっている。抽選リール(1)、(2)、(3)は、外側面にたとえば1行毎の抽選が11個、等しいピッチで設けられたコマの中に表示されている。かかる抽選リール(1)、(2)、(3)は、本体の内部で取付けに支持されており、それぞれの回転軸には第1遊動装置を構成するステッピングモータ12、13が設けられている。なお第1遊動装置

部としては、DCモータやACモータなどの制御用モータを用いることもできる。(11)、(12)、(13)はそれぞれ人賞ラインであり、それらのライン指示線が、リール窓11上に表示されている。

また正面パネル10の上部には、割ゲームのための3個の円盤(11)、(12)、(13)が設けられている。かかる円盤(11)、(12)、(13)は、本体の内部で取付けに支持されており、それぞれの回転軸には第2遊動装置を構成するステッピングモータ14、15、16が設けられている。なお第2遊動装置も、DCモータやACモータなどの制御用モータを用いることができる。第16に示されるように、円盤11、(12)、(13)は図面にの円周状に0～9の数字を表示したものであり、それぞれの円盤(11)、(12)、(13)の上部には、1個の数字だけを見通すようにした窓11、12、13が設けられている。

正面パネル10には、以上のほか、人賞時のメダル払出放電を表示するための払出表示窓17、

1ゲームごとに所定枚数のメダルを投入するメダル投入口18、各抽選リールを駆動操作するためのスタートスイッチ19、各抽選リール(1)、(2)、(3)を停止操作するための、各抽選リール(1)、(2)、(3)に対応づけられた停止ボタン20、21、22、停止円盤(11)、(12)、(13)を停止操作するための停止ボタン23などが設けられている。

つぎに第3図に基づき、図1のゲーム装置の駆動回路を説明する。(30)はスロットマシンの全体をコントロールするマイクロコンピュータである。かかるマイクロコンピュータ(30)は、入力信号に基づきゲームの進行に必要な比較、判断を行ない、その結果を制御信号として出力するCPU、CPUにおける比較、判断などの手順、それらの実行順序などを定めるプログラム、さらに通常ゲームおよび割ゲームの人賞判定に必要な人賞停止抽選や人賞停止数字の組合せデータを記憶しておくROM、その他のデータを記憶しておくRAM、外部信号と内部信号のタイミング合せや入出力信号を選択するための入力

ポート(13)および制御信号を出力するための出力ポート(15)などから構成されている。

出力ポート(15)には駆動回路(11)を介してステップモータ4、5、6が接続されており、CPUからパルス状の制御信号が送られている間、駆動回路(11)から駆動信号が送られステップモータ4、5、6が回転するようになっている。

入力ポート(13)には、スタートスイッチ4、各停止ボタン8、9、10、11、位置検出センサ4、5、6、ノダル検出器(11)がそれぞれ接続されている。なお前記スタートスイッチ4の信号線および各停止ボタン8、9、10、11の信号線には、それぞれ駆動回路(11)および停止回路(12)が介装されている。位置検出センサ4、5、6は、各回転リール11、12、13の円周上に1か所設けられたリセット信号部を検出するもので、たとえばフォトセンサなどで構成され、各回転リール11、12、13の1回転毎に1回のリセット信号を見出すようになっている。

所設けられたリセット信号部を検出するもので、たとえばフォトセンサなどで構成され、各円盤(11)、(12)、(13)の1回転毎に1回のリセット信号を見出すようになっている。

さらに出力ポート(15)には、入賞時対応されるノダルを払い出すキップ(14)、抽選リール11、12、13の回転中、あるいは入賞時にそれぞれ異なる音色のメロディを演奏スピーカ(15)、入賞対応ノダルの数値(たとえば2、5、8、10、15枚など)を表示する払出表示部(16)が、それぞれの駆動回路(11)、(12)、(13)を介して接続されている。

本実施例では、電源ONの状態で遊戯者がノダル投入口4にノダルを投入した場合は、その検出信号がノダル検出器(11)よりCPUに送られ、CPUはスロットマシンを待機状態にするのと同時に、スピーカ(15)にも駆動信号を送り、予め定められたメロディを演奏するようにしている。

この状態で遊戯者がスタートスイッチ4を押すと、駆動信号がCPUに取りこまれ、CPUから

前記ノダル検出器(11)は、ノダル投入口4にノダルが投入されたこと、および枚数を検出するもので、マイクロスイッチやフォトセンサなどが用いられる。

また出力ポート(15)と入力ポート(13)との間には各円盤(11)、(12)、(13)を回転するためのステップモータ(14)、(15)、(16)が接続されている。各ステップモータ(14)、(15)、(16)はCPUから制御信号が送られている間、駆動回路(11)から駆動信号が送られ回転する。なお各ステップモータ(14)、(15)、(16)は、それぞれの回転速度が変えられるか、または立上りタイミングに設けられており、それぞれの円盤(11)、(12)、(13)の区(71)、(72)、(73)上に設けられる数字の組合せは、毎回ランダムに生成するようになっている。停止ボタン8を押したときは、CPUからの駆動信号が停止せられ、ステップモータ(14)、(15)、(16)の回転は停止する。位置検出センサ(11)、(12)、(13)は各円盤(11)、(12)、(13)の円周上に1か

所ステップモータ4、5、6に同時に駆動信号が見送られて、抽選リール11、12、13は一斉に回転を始める。このあと遊戯者が各停止ボタン8、9、10、11を押すと停止信号がCPUに取りこまれ、直ちにCPUからの駆動信号が停止せられて、抽選リール11、12、13の回転が停止する。なおステップモータ4、5、6は駆動信号に接続に反応して回転するので、遊戯者の押しボタン操作があると、ほぼ同時に停止する。そのため、遊戯者は、各停止ボタン8、9、10、11の押し順序、時間間隔を自由に選択して、各抽選リール11、12、13を思い通りの位置に停止させようとすることができる。

通常ゲーム判定手段(17)および副ゲーム判定手段(18)は、マイクロコンピュータ(19)でソフト処理することにより実現せられる。

通常ゲームの入賞判定はつづのように行われる。CPUは位置検出センサ4、5、6から各抽選リール11、12、13の1回転毎に入力されるリセット信号のうち、最後のリセット信号の

入力された時点から、停止番号が入力されて各ステップ（四、四、四）への移動番号の発出が停止されるまでの間の移動番号のバース数をカウントする。各移動リール（四、四、四）に現わされている抽選の1コマ分を回転させるに必要な移動番号のバース数はあらかじめ判っているため、カウントバース数により、各移動リール（四、四、四）の何コマ目がリール窓に現われて停止しているかが判定される。入賞を判定するためにROMの所定エリアには入賞にかかわる抽選の何抽選かの組合せが記憶されている。CPUはカウントバース数をインデックスとして、ROM中の抽選とを比較する。比較結果が一致すれば、入賞であり、入賞の種類も判断される。

副ゲームの入賞判定は、CPUにおいて、位置検出センサ（四、四、四）よりのリセット番号に基づき、前記抽選リール（四、四、四）のばあいと同様にして、各図（四、四、四）の停止数字を換加し、ROM内の入賞組合せと比較することにより入賞か否かを判定する。

っている。かかる特定の入賞が当たると、図（四、四、四）が回転しはじめ（四、四）、副ゲームが開始する。本実施例では副ゲーム開始後に前記特定の入賞の配当メダルの払出し（四、四）が行なわれるようになっているが、もちろん副ゲームの開始時に、すなわち通常ゲームの終了直後に払出しを行なってもよい。遊技者が停止ボタン（四）を押すと（四、四）、図（四、四、四）が回転を停止する。そしてこのときの停止数字が遊技役物増加（大ボーナス）に入賞しているか、遊技役物（小ボーナス）に入賞しているかあるいははずれであるかがマイクロコンピュータ（四）により判定される（四、四）。そのばあいの入賞の数字配列としては、たとえば「1-1-1」のときに遊技役物増加の入賞で、「1-1-1」または「1-1-1」のときに遊技役物の入賞などとしうる。副ゲームでいずれの入賞もしないばあいは、直ちにゲームオーバーとなるが、入賞したばあいは、遊技役物増減あるいは遊技役物増減が起り、その後小ボーナスゲームまたは副

通常ゲームの判定および副ゲームの判定のうち、CPUよりキッパへ向けて移動番号が発せられると、それによりキッパが駆動され、メダルが払い出される。

以上のことを実施例におけるゲーム内容を第4図に基づき説明する。

図（四）の状態では遊技者がメダルをメダル投入口（四）に入れ、スタートスイッチ（四）を押すと、抽選リール（四、四、四）が回転を始め（四、四）、ゲームがスタートする。そのうち遊技者が停止ボタン（四、四、四）を任意に押していくと（四、四）、抽選リール（四、四、四）がそれぞれのボタン操作時に対応した位置で停止する（四、四）。この時点で入賞判定が行われ（四、四）、入賞しないばあいはこれでゲームオーバーとなる。

第4図に示す実施例では、従来のゲームでは遊技役物および遊技役物増加とされていた入賞を通常ゲームから除き、特定の入賞のときに副ゲームに移行し、副ゲームにおいて遊技役物および遊技役物増加の入賞を白てさせるようにな

ボーナスゲームが楽しめる。

以上のごとく本実施例では、第4図におけるステップ（四、四）～ステップ（四、四）までの通常ゲームに加え、ステップ（四、四）～ステップ（四、四）までの副ゲームを実行することができるので、非常に楽しめる多いゲームができるのである。

実施例2

本実施例を第5図に基づき説明する。なお、図（四）には、通常ゲームの部分（実施例1）のばあいと同様なので示されておらず、第4図におけるステップ（四、四）以降のみ示されている。

本実施例においては、遊技役物増加（大ボーナス）の入賞が通常ゲーム中に獲られ、遊技役物（小ボーナス）の入賞のみ副ゲームで白てようになっている。すなわち抽選リール（四、四、四）からは遊技役物の入賞抽選がはずれている。

ステップ（四、四）において通常ゲームの入賞判定がなされ、あらかじめ定められた入賞が当たると、図（四、四、四）が回転して（四、四）、副ゲームが開始し、同時に入賞配当のメダルが

払い出される(106)。つぎに遊戯者が停止ボタンを押すと(107)、円盤(81)、(82)、(83)の回転が停止し、マイクロコンピュータ国により停止数字の組合せから、割ゲームの入賞判定が行われる(108)。判定の結果、入賞すれば、小ボーナスゲームが実行される(109)。外れであれば、ゲームオーバーとなる。なお通常ゲームにおけるステップ(104)の判定で遊戯物増加の入賞が当たれば、入賞配当ノダルが払い出された(111)のうち、大ボーナスゲームが実行される(112)。

#### 実施例3

本実施例を第6図に基づき説明する。なお、同図には通常ゲームの部分は実施例1のばあいと同様なので示されておらず、第4図におけるステップ(104)以降のみ示されている。

本実施例においては、遊戯物(小ボーナス)の入賞が通常ゲーム中に成され、遊戯物増加(大ボーナス)の入賞のみ割ゲームで成りさへるようになっている。すなわち抽選リール(1)、

るが、これを、3個の停止ボタン(通常ゲームの停止ボタンと共用させてもよい)を用い、それぞれの円盤(81)、(82)、(83)に対応させて設け、個別に人為的操作により停止区号を選択するようにしてもよい。

また停止ボタンを一切設けることなく、一定の時間(たとえば1〜3秒)経過すると自動的に停止区号が発生されるようにしてもよい。

以上に本発明の各実施例を説明したが、本発明はかかる実施例に限られず、その要旨を逸脱しない範囲で種々の変更例を採用することができる。

#### 【発明の効果】

本発明によると、通常ゲームで入賞した上では、たんに入賞配当を手に入れるだけでなく、あわせて割ゲームも行うことができるので、興趣あるゲームを楽しむことができる。

#### 4図面の簡単な説明

第1図は本発明の最簡説明図、第2図〜第6図は

図2: 図からは遊戯物増加の入賞区号がはずされている。

ステップ(104)において入賞判定がなされ、あらかじめ定められた入賞が当たると、円盤(81)、(82)、(83)が回転して(105)割ゲームを開始し、同時に入賞配当のノダルが払い出される(106)。つぎに遊戯者が停止ボタンを押すと、円盤(81)、(82)、(83)の回転が停止し、マイクロコンピュータ国により停止数字の組合せから、割ゲームの入賞判定が行われる(108)。判定の結果、入賞すれば、大ボーナスゲームが実行される(109)。外れであれば、ゲームオーバーとなる。なお通常ゲームにおけるステップ(104)の判定で遊戯物増加の入賞が当たれば、入賞配当ノダルが払い出された(106)のうち、小ボーナスゲームが実行される(107)。

#### 実施例4

前記実施例においてはいずれも円盤(81)、(82)、(83)への制御区号の発露停止は、第1図に示されている1個の停止ボタンで行っている。

本発明の実施例1にかかわる回転式遊戯機の正面パネルおよび円盤の要部正面図、第3図は実施例1の電気回路図、第4図は実施例1のゲーム内容を示すフローチャート、第5図は実施例2のゲーム内容を示すフローチャート、第6図は実施例3のゲーム内容を示すフローチャート、第7〜9図は従来の遊戯機の説明図、第10図は従来のゲーム内容を示すフローチャートである。

#### (図面の主要符号)

- (1)、(2)、(3): 抽選リール
- (4)、(5)、(6):
- (81)、(82)、(83): ステッピングモータ
- (9): スタートスイッチ
- (10)、(11)、(12): 停止ボタン
- (13)、(14)、(15): 位置検出センサ
- (16): マイクロコンピュータ
- (17): 通常ゲーム判定手段
- (18): 割ゲーム判定手段
- (19): キャパシタ手段

特開昭62-253091(8)

図1

(11): モデル抽出器  
(12): ホッパ  
(11)、(12)、(13): 円盤

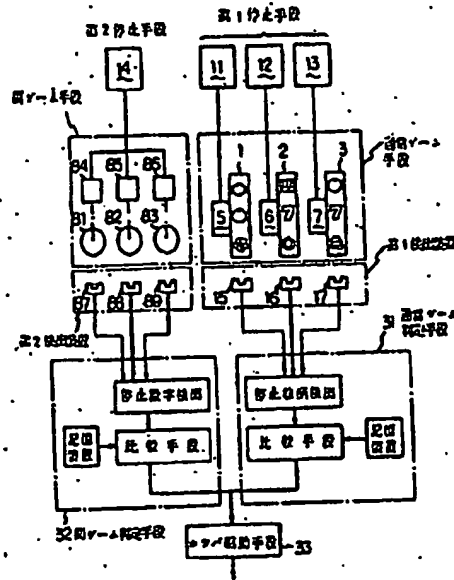
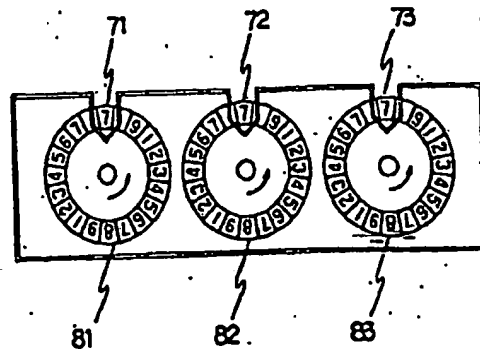
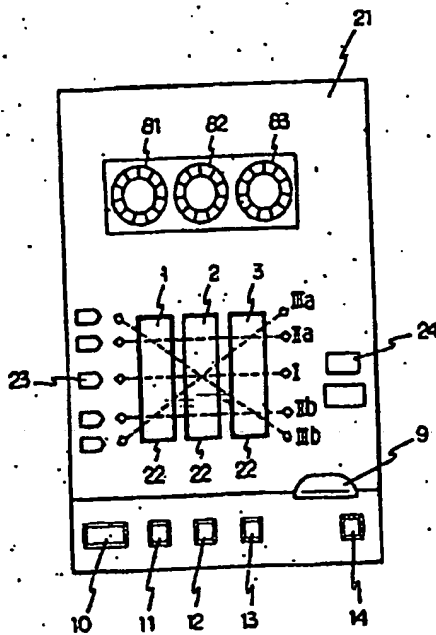


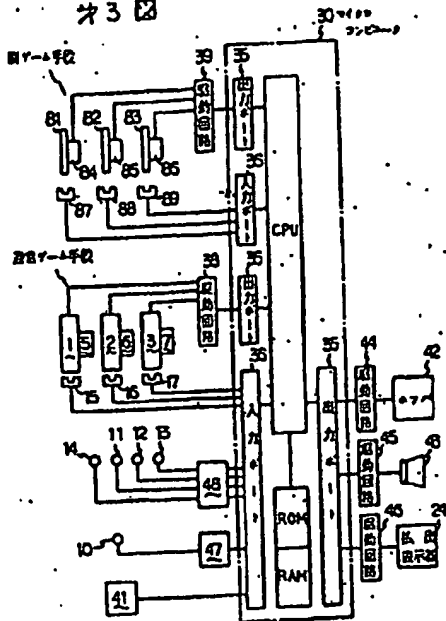
図2a

図2b

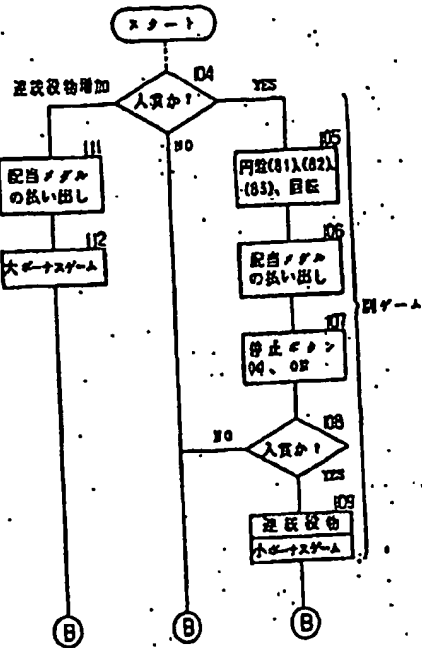




例 3 图



才 5 回



✱ 4 ✱

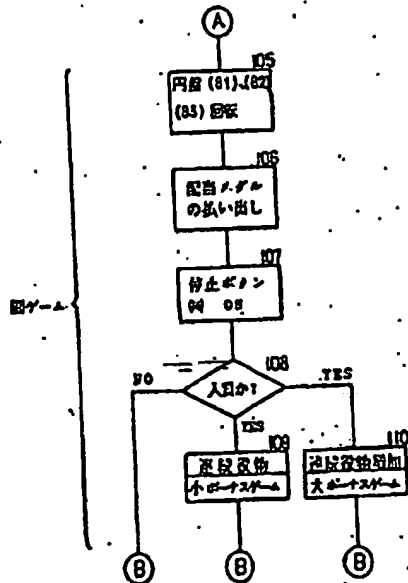
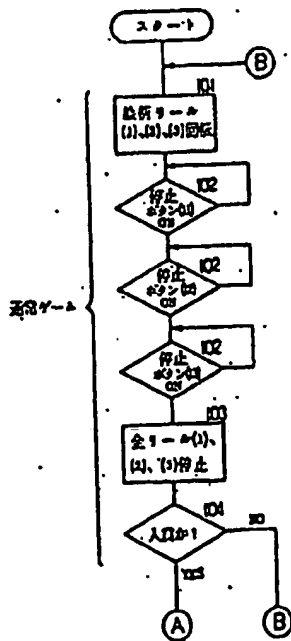


図 6

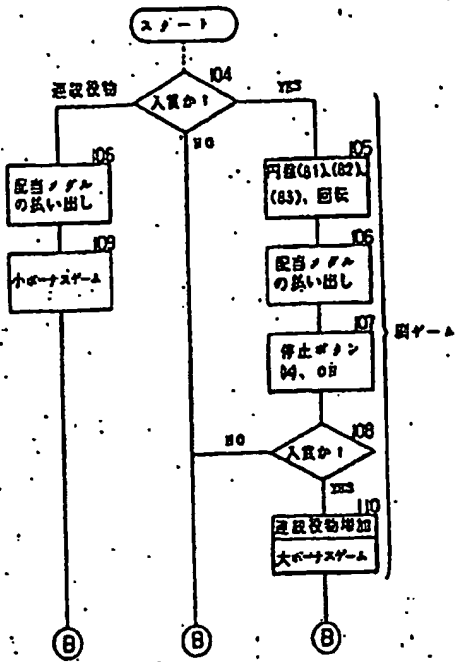


図 7

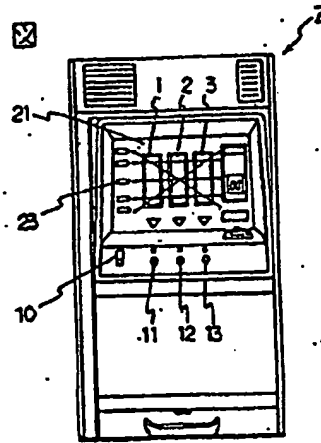


図 8

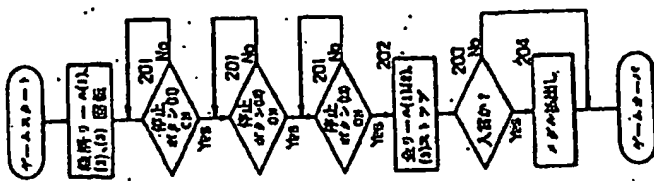
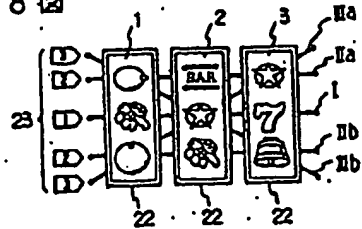


図 9

**12. Unexamined Patent Publication Bulletin (A) Showa 62-253091**51. Int. Cl.4  
A 63 F 9/00Identification number  
102JPO file number 43. Published: Showa 62 (1987) November 4  
B-8102-2C

Examination request: yes Number of invention: 1 (10 pages total)

---

**54. Name of invention: Revolving game device**

21. Patent request: Showa 61-97464

22. Application: Showa 61 (1986) April 25

72. Inventor: Kunihiro Shimizu

2-41 Saigou dori, Moriguchi-shi, Osaka

71. Applicant: Tokyo Pubco Co., Ltd.

3-11-3 Kono, \_\_\_\_\_

71. Applicant: LIC Co., Ltd.

4-5-20 \_\_\_\_\_

74. Representative: Patent Agent Souta Asahina 1 person

**Specifications****1. Name of invention:**  
Revolving game device**2. Patent Claim**

1. (a) On the most common game mechanism, several different designs are displayed on the circumferential surface of at least 3 design reels, constituted by the 1<sup>st</sup> driving mechanism, set on each design reel in order to rotate them.

(b) On the secondary game mechanism, different numbers are displayed on the surface of the disk of at least 3 disks, constituted by the 2<sup>nd</sup> driving mechanism, set on each disk in order to rotate them.

(c) The 1<sup>st</sup> driving mechanism consists of the 1<sup>st</sup> stopping mechanism, which provides individual stopping signals through artificial manipulation.

(d) The 1<sup>st</sup> detection device detects the stopping position of each design reel when the rotation is stopped.

(e) Based on the detection signal of the 1<sup>st</sup> detection device, not only is it determined whether a prize was won or not, but a general game assessment procedure is implemented to emit the starting signal of the sub game attributed to certain prize-winning pairs.

(f) The 2<sup>nd</sup> stopping mechanism provides the stopping signals to the 2<sup>nd</sup> driving device.

(g) The 2<sup>nd</sup> detection device detects the stopping position of each disc when the rotation is stopped.

(h) The sub game assessment procedures determine whether a prize was won or not, based on the detection signals from the 2<sup>nd</sup> detection device.

(i) The revolving game device is equipped with hopper drive procedures, which drives the hopper to expel dividend metals when signals from the sub game assessment mechanism, or the general game assessment procedures previously mentioned is inputted.

3. Detailed descriptions of the invention  
[Field of industrial application]

This invention is a revolving game device, most commonly known as the slot machines. More specifically, this revolving game device can be enjoyed with even more fun and excitement than the common slot machines.

[Conventional technology]

Revolving game devices such as slot machines utilizes 3 design reels with multiple designs in general on the circumferential surface, rotated so that when the player pushes the stop button located on each design reel, each picture reel is stopped randomly, and whether a prize is won or not is determined by comparing the resulting designs to previously determined winning design pair on the prize-winning line. If a prize is won, then this revolving game device will expel the prescribed number of metals as previously determined.

In diagram 7 and 8, design reels are shown as seen from the reel window of the prize-winning line on the front panel (20) and the contour frontal view of the conventional revolving game device (Z).

The revolving game device previously mentioned is generally called the slot machine, consisting of a box-shaped casing with motors and other control devices inside that rotates the 3 design reels (1), (2), (3). In addition, the circumferential surfaces of individual design reels (1), (2), (3) previously mentioned randomly displays 21 designs in 7 different types. Moreover, the front surface of the upper front panel (20) consists of design reels (1), (2), (3), and the reel window (22) from which the player will see the reels through, the starting switch (10) to rotate each design reel (1), (2), (3), the stop buttons (11), (12), (13) which individually stops the rotation of each design reel (1), (2), (3) previously mentioned, and coin slot (9) as well as the line indicator (23), which displays the prize-winning line and number of lines won.

The revolving game device (Z) is equipped with 5 prize-winning lines corresponding with 3 columns of each design reel (1), (2), (3) seen on the reel window (22), from which the prize-winning line based on the predefined position and the number of lines are mechanically selected according to the number of coins inserted. For example, if the player inserts 1 coin into the coin slot (9), the game device is set up so that only the middle line (I) will be the prize-winning line; and when 2 coins are inserted, a total of 3 lines consisting of the lines above (I a) and below (I b) the middle line (I) itself will be the prize-winning lines; and when 3 coins are inserted, 5 lines including the slanted lines (III a), (III b) will be the prize-winning lines.

Such conventional revolving game device is set up so that 1, 3, or 5 prize-winning lines are appointed depending on the number of coins inserted into the coin slot (9), and the line indicator unit (23) assigning the prize-winning line will illuminate, informing the player of the position and number of lines that constitutes the prize-winning line. And when the player pushes the switch (10), then each design reel (1), (2), (3) is rotated to start the game. Afterwards as shown in diagram 9, optionally pushing the stop buttons (11), (12), (13) individually will stop the rotation, and when all the reels (1), (2), (3) stops (202), whether a prize is won or not is determined based on the design pair on the reels showing in the prize-line mentioned previously (203). And if a prize is won, then the predetermined number of coins will be expelled (204). (Hereinafter this game is referred to as the "conventional game.")

The rotation speed of each design reel (1), (2), (3) previously mentioned is the speed at which the design on the circumferential surface is difficult to be seen distinctly, which in most cases the player is left with no choice but to randomly push the stop buttons (11), (12), (13). However, an aim can be taken to stop the design reels (1), (2), (3) on the desired stopping position.

Thus, this type of revolving game device (Z) is a fun and enjoyable game that measurably stimulates the gaming mind of the player.

In order to double the fun of this conventional game device (Z), a consecutive trim game can also be done using a line of design reel besides the conventional game previously mentioned. The consecutive trim game is generally referred to as the small bonus game, where the design reel is stopped one at a time after being rotated, and the predetermined number of coins will be expelled when the design reel stops at the predetermined design specifying the consecutive trim.

The consecutive trim game is designed so the built-in consecutive trim device will operate when the predetermined prize-winning design pair of the prize-winning pair is selected. Also, some are set up with the large bonus game, which increases the number of times the game can be played in the consecutive trim game, designed to peak the interest of the player.

[Problematic concerns to be solved with this invention]

This conventional revolving game device (Z) is widely enjoyed, and incorporates both the contingency factor and the player's technique to aim and push the stop button concerning the stopping position of the design reel.

As the inventor was keenly researching how to develop a more interesting game, he discovered that if the opportunity was created for the small or large bonus game to be played (referred to hereinafter as the "sub game"), using a different procedure from the design reel when a certain prize-winning pair is won in the conventional game, then an even more interesting game would be created as a result.

This invention provides a new revolving game device developed based on such knowledge obtained from the inventor's research.

[Measures to solve the problem]

The invention of this revolving game device will be explained referring to diagram 1.

This invention consists of (a) at least 3 different picture reels (1), (2), (3) with different types of designs on the circumferential surface, along with the conventional game mechanism constituted by the 1<sup>st</sup> drive mechanism (5), (6), (7) set on each design reel (1), (2), (3) to rotate each of them.

(b) The sub game mechanism consists of the 2<sup>nd</sup> driving mechanism (84), (85), (86) set on each disk (81), (82), (83), which rotates the 3 disks (81), (82), (83) when different numbers are displayed on the discuss surface.

(c) The 1<sup>st</sup> driving mechanism (5), (6), (7) each is equipped with the 1<sup>st</sup> stopping mechanism (11), (12), (13) which sends the stop signal individually through artificial manipulation.

(d) The 1<sup>st</sup> detection device (5), (6), (7) that detects the stopping position of each design reel (1), (2), (3) when the rotation is stopped.

(e) The conventional game mechanism (31) which emits the starting signal of the sub game when a specified prize-winning pair is selected, as well as determining whether a prize is won or not based on detection signals from the 1<sup>st</sup> detection device (5), (6), (7).

(f) The 2<sup>nd</sup> stopping mechanism (14) which emits the stopping signals to the 2<sup>nd</sup> driving device (84), (85), (86).

(g) The 2<sup>nd</sup> detection device (87), (88), (89) that detects the stopping position of each disk (81), (82), (83) when the rotation is stopped.

(h) The sub game assessment mechanism (32) that determines whether a prize is won or not, based on the detection signals of the 2<sup>nd</sup> detection device (87), (88), (89).

(i) The characteristic of being equipped with the hopper drive mechanism (33), which drives the hopper to expel the coins won when signals from the conventional game assessment procedures (31) previously mentioned, or from the sub game assessment procedures (32) is inputted.

The numerical pair of the targeted position (hereinafter referred to as the stopping values), where the previously mentioned discs (81), (82), (83) are stopped changes randomly each time, for the rotations will occur at different speeds, and at times the rotations are started a little off from one another.

As for the 2<sup>nd</sup> stopping mechanism (14) previously mentioned, the y can be operated based on artificial manipulation as well as mechanically.

#### [Operations of the invention]

The 3 designed reels (1), (2), (3) will rotate due to the 1<sup>st</sup> driving mechanism (5), (6), (7) of this invention. When the 1<sup>st</sup> stopping mechanism (11), (12), (13) is artificially manipulated after the rotation is started, the 3 designed reels (1), (2), (3) will be stopped in the rotating position corresponding to the time of operation. The stopping position of each rotation will be detected from the 1<sup>st</sup> detection mechanism (15), (16), (17).

When 1 round of the regular game is completed as indicated above, whether the final designs seen on reels (1), (2), (3) matches a prize or not is determined according to the stopping signals outputted from the 1<sup>st</sup> detection device (15), (16), (17), in compliance with the general game assessment procedures (31). Once a certain prize is won, the starting signal is emitted to start the sub game.

The sub game is started by rotating the 3 discs (81), (82), (83) as instructed by the starting signal mentioned earlier. The rotation of each disc (81), (82), (83) stops as the 2<sup>nd</sup> stopping mechanism (14) is operated, and whether or not the displayed numbers are the prize-winning combination at the time it is stopped is determined by the sub game assessment mechanism (32). If a prize is won regularly during the general game, the hopper driving mechanism (33) operates at that time, expelling the coins and ending 1 game without moving onto the sub game. If a certain prize is won in the general game, coins will be expelled and the player will continue onto the sub game. If a prize is won in the sub game, then devices such as the consecutive trim device and the consecutive trim increase device will begin to operate at that time, allowing the view to enjoy small and large bonus games. In addition, if there are no prizes won during this game, then no coins will be expelled, and the game will finish at round 1; and when no prizes are won during the sub game, the game will be over at that point.

#### [Working examples]

We will hereby explain the working example indicated below. Diagram 1 gives a functional explanation of this invention, while diagram 2 a~b is the relevant frontal diagram of the disc and the revolving game device explained in working example 1 of this invention. On the other hand, diagram 3 is the electrical circuit diagram of working example 1, while diagram 4 depicts the flow chart of the game content of working example 1. Diagram 5 depicts the flow chart of the game content of working example 2, while diagram 6 depicts a flow chart of the game content of working example 3.

#### Working example 1

In diagram 2a, the front panel of the slot machine in this example is shown in (21). In the middle of this front panel (21), 3 reel windows are set so the player can view all 3 columns of the designed reels (1), (2), (3) through them. The designed reels (1), (2), (3) are displayed in the frame, set up with equal pitches for 7 different types of designs totaling 21. The designed reels (1), (2), (3) are sustained internally by the fixing frame, with the stepping motor (5), (6), (7) constituting the 1<sup>st</sup> driving device connected to each rotational axis. In addition, the 1<sup>st</sup> driving device previously mentioned can also utilize control motors such as the DC and AC motors. Each line shown in (I), (II a), (II b), (III a), (III b) are prize-winning lines, and each of their indication line is displayed in the reel window (22).

Also, the upper part of the front panel (21) is set up with 3 discs (81), (82), (83) for the sub game. These discs (81), (82), (83) are sustained internally by the fixing frame, with stepping motors (84), (85), (86) constituting the 2<sup>nd</sup> driving device connected to each rotational axis. In

addition, the 2<sup>nd</sup> driving device previously mentioned can also utilize control motors such as DC and AC motors. As shown in 2 b, the discs (81), (82), (83) previously mentioned displays numerical values from 0 ~ 9 circumferentially on the faces of the discs, and the upper part of each discs (81), (82), (83) is set up so the windows (71), (72), (73) allow only 1 numeric value to be seen through.

Besides the parts mentioned above, the front panel (21) is also equipped with the due indicator (24), which shows how many coins are to be dispensed at the time a prize is won, along with the coin slot (9), where the appropriate number of coins are inserted per each game. Also, the start switch (10) starts up the operation of each designed reel, along with the stop buttons (11), (12), (13) which stops the operation in correspondence with the designed reels (1), (2), (3). The front panel is also equipped with the stop button (14), which stops the operations of previously mentioned discs (81), (82), (83).

Next, the driving circuit of each game device previously mentioned will be explained based on diagram 3. The microcomputer controlling the entire slot machine is shown as (30). This microcomputer (30) makes comparisons and decisions necessary to proceed with the game based on inputted signals. The microcomputer also consists of the CPU, which outputs these results as control signals, and the program that sets the execution procedures for the decision-making and comparisons made by the CPU. The ROM also stores the combinational numerical data and the design of the reels for the prize-winning combination, along with other data necessary to assess whether a prize is won during the general game or the sub game. The microcomputer is also equipped with the RAM, which stores other data, along with the input boat (36), which times the external and internal signals and also selects the input and output signals; along with the output boat (35), which outputs both the input boat (36) and the control signals.

The output boat (35) is connected to the stepping motors (5), (6), (7) through the driving circuit (38), and the stepping motors (5), (6), (7) are rotated due to driving signals sent from the driving circuit (38), while pulse-like control signals are transmitted from the CPU.

The input boat (36) is connected to the start switch (10), along with each of the stop buttons (11), (12), (13), (14), the position detection sensors (15), (16), (17), and the coin detection device (41). On the signal lines of both the previously mentioned start switch (10), and each of the stop buttons (11), (12), (13), (14), both the start-up circuit (47) and the stopping circuit (48) are

The previously mentioned position detection sensors (15), (16), (17) detects the reset signal part set in 1 location on the circumferences of each designed reels (1), (2), (3). For example, one reset signal is transmitted for each rotation of the designed reels (1), (2), (3) as set by photo sensors.

The metal detection device (41) previously mentioned confirms the insertion of coins as well as how many were inserted, and utilizes photo sensors and the micro switch.

Moreover, stepping motors (84), (85), (86) necessary to rotate each discs (81), (82), (83) are connected between the output (35) and input (36) boats. These stepping motors (84), (85), (86) rotates due to drive signals from the driving circuit (39), while the control signals are being transmitted from the CPU. Moreover, changes in rotation speed can be made to each of the stepping motors (84), (85), (86), or there is a difference in timing during the start-up operations. The numerical combinations shown in the reel windows (71), (72), (73) of each discs (71), (82), (83) are changed randomly in each game. When the stop button (14) is pushed, the driving signal from the CPU is stopped, which in turn stops the rotations of the stepping motors (84), (85), (86). The positional detection sensors (87), (88), (89) detects the reset signal part set in 1 location of the circumference on each discs (81), (82), (83). For example, the reset signal is transmitted 1 time for every rotation of each of the discs (81), (82), (83) when constituted by the photo sensor.

On the other hand, many parts are connected to the output boat (35), such as the hopper (42) which expels coins when prizes are won, speakers (43) that play different melodies for when a prize is won, or during the rotation of each designed reels (1), (2), (3), and the due display device (24) which displays the number of coins won (such as 2, 5, 8, 10, 15 coins), are all connected through the individual drive circuits (44), (45), (46).

In this working example, if the player inserts a coin into the coin slot (9) with the power on, that signal will be transmitted to the CPU due to the coin detection device (41), and the CPU operates the slot machine, transmitting the drive signals from the speakers (43) to play the predetermined music.

When the player pushes the start switch (10) in this manner, the CPU will receive the start-up signals and simultaneously transmit the driving signals to the stepping motors (5), (6), (7) from the CPU, which rotates the designed reels (1), (2), (3) all together. When the player pushes each of the stop buttons (11), (12), (13), the stop signals are transmitted to the CPU, which immediately ceases the driving signals and in turn stops the rotations of the designed reels (1), (2), (3). On the other hand, stepping motors (5), (6), (7) rotates quickly in response to the driving signals, so when the player pushes a button to cease an operation, it is ceased instantly. Thus, the player is given the freedom to choose the sequence of pushing each of the stop buttons (11), (12), (13), as well as the time intervals in between, in an effort to control where each of the designed reels (1), (2), (3) will stop.

The general game assessment procedures (31) and the sub game assessment procedures (32) are implemented by software processing of the microcomputer (30).

Whether a prize is won or not in the general game is determined according to the following steps. First of all, the CPU has reset signals inputted for every 1 rotation of each designed reels (1), (2), (3) according to the position detection sensors (5), (6), (7). From the point when the final reset signals are inputted, the number of pulses are calculated by the PCU through the driving signal, from when the final reset signal are inputted for each rotation of the designed reels (1), (2), (3), until the transmission of driving signals to each of the stepping motors (5), (6), (7) is stopped. Since it is previously known how many pulses are needed to rotate the necessary drive signals, for 1 frame of the designs shown on each of the reels (1), (2), (3), counting the pulses will clarify which frame of the reels (1), (2), (3) will appear in the reel window (22) and stop. In order to determine whether a prize is won or not, a number of prize-winning numerical and design combinations are stored in a predetermined area in the ROM. The CPU will use the pulse count as index, and compare them to information in the ROM. If the compared results match, then a prize is won and the type of prize won will also be determined. In the sub game, the winning of a prize is determined based on reset signals from the positional detection sensors (87), (88), (89) in the CPU, in the same way as the reels (1), (2), (3) as previously mentioned, by detecting the stopping numerical values on each of the disks (81), (82), (83), and comparing them to the winning combinations inside the ROM.

When the game results of the general and sub games are determined, if the driving signals are transmitted from the CPU to the hopper, the hopper begins to operate by expelling the coins.

Next, a working example of the game content will be explained based on diagram 4.

When the player inserts a coin into the coin slot (9) with the power on and pushes the start switch (10), the reels (1), (2), (3) begins to rotate (101) and the game starts. Afterwards, when the player pushes the stop buttons (11), (12), (13), the reels stop where there was initial response to the stop button being pressed (103). At this time, the game results are determined and the game is over when a prize is not won.

In the working example shown in diagram 4, prizes won in conventional games such as the consecutive trim and consecutive trim increase were eliminated from the general game, and allowed for certain prizes to proceed to sub games, so that prizes in the consecutive trim and consecutive trim increases are won in the sub game.

When a particular prize is won, the discs (81), (82), (83) starts to rotate (105) and the sub game starts. In this working example, the coins won as previously mentioned are to be expelled (106) when the sub game starts, but the coins can also be expelled right after the general game is done, as well as right before playing the general game. When the player pushes the stop button (14), the discs (81), (82), (83) stop rotating (107). Then, the microcomputer (30) determines if the numerical combinations obtained had won a consecutive trim increase (large bonus), the consecutive trim (small bonus), or if no prize was won at all (108). In this instance, an example of a prize-winning numeric combination would be the following: [7-7-7] would win a consecutive



trim increase, while [5-5-5] or [9-9-9] would win a consecutive trim. If neither prize is won in the sub game, then the game is over instantly. However, if a prize is won, then either the consecutive trim device or the consecutive trim increase device will operate, and the small or large bonus game that follows is enjoyed by the player.

In addition to the general game in step (101) ~ step (104) in diagram 4 of this example, step (105) ~ step (110) can be implemented in the sub game, thus an exiting game with many more options is created.

#### Working example 2

This working example will be explained in reference to diagram 5. In this diagram, only step (104) and afterwards are shown, for the general game parts are the same as already shown in working example 1, and it is not shown here.

In this working example, the opportunity to win the prize of consecutive trim increase (large bonus) is left in the general game, and the opportunity to win the consecutive trim (small bonus) is provided only in the sub game. In other words, the design reels (1), (2), (3) excludes the winning design combination for the consecutive trim.

In step (104), if the results of the game is determined and a predetermined prize is won, the discs (81), (82), (83) rotates (105) and the sub game starts, as the appropriate coins are expelled simultaneously (106). Next, the rotation of the discs (81), (82), (83) are stopped when the player pushes the stop button (14), in which the game results of the sub game is determined based on the numerical combinations from the micro computer (30). When the results are determined, a small bonus game can be played if a prize is won (109). If no prizes are won, then the game is over. If the prize of consecutive trim increase is won in step (104) of the general game, then the coins will be expelled (111), after which the large bonus game can be played (112).

#### Working example 3

This working example will be explained in reference to diagram 6. In this diagram, only step (104) and after are shown, for the general game parts are the same as already shown in working example 1, and it is not shown here.

In this working example, the opportunity to win the prize of consecutive trim (small bonus) is left in the general game, and the opportunity to win the consecutive trim increase (large bonus) is provided only in the sub game. In other words, the design reels (1), (2), (3) excludes the winning design combination for the consecutive trim increase.

In step (104), if the results of the game is determined and a predetermined prize is won, the discs (81), (82), (83) rotates (105) and the sub game starts, as the appropriate coins are expelled simultaneously (106). When the player pushes the stop button (14), the discs (81), (82), (83) stops rotating, and the game results of the sub game is determined based on the numerical combinations in the microcomputer (30). If the results determine a prize is won, then the large bonus game can be played (110). If no prizes are won, the game is over. If the prize of consecutive trim is won in step (104) of the general game, then the small bonus game can be played after the appropriate coins are expelled (106).

#### Working example 4

In previous working examples, stopping the transmission of control signals to each of the discs (81), (82), (83) is done by pushing the stop button (14) shown in diagram 1. However, this can also be done by using the 3 stop buttons (stop buttons in the general game can also be used) set to correspond to each disc (81), (82), (83), so the stop signals can be transmitted individually by artificial manipulation.

On the other hand, the stop button does not have to be used. Instead, a timing device can be used so after a certain amount of time passes (2 ~ 3 seconds for example), the stop signals are automatically transmitted.

Our invention is now thoroughly explained through working examples, however an outlined summary is also offered here to take different examples into consideration.

**[Effectiveness of the invention]**

This game is exciting to play because not only are coins given when a prize is won in the general game, but the opportunity to play the sub game is also given.

**Brief explanation of the 4 diagrams**

Diagram 1 shows the functional explanatory drawing, diagrams 2a ~ 2b shows the substantial frontal diagram of the disc and the front panel of the revolving game device in working example 1 for this invention. Diagram 3 shows the electrical circuit diagram in working example 1, and diagram 4 shows the flow chart displaying the game content in working example 1. Diagram 5 shows a flow chart displaying the game content in working example 2, while diagram 6 also shows a flow chart displaying the game content in working example 3. Diagram 7 and 8 shows a detailed explanation drawing of the conventional game device, and diagram 9 shows a flow chart showing the conventional game content.

**(Major codes used in the diagrams)**

(1), (2), (3): designed reels  
(5), (6), (7),  
(84), (85), (86): stepping motor  
(10): start switch  
(11), (12), (13), (14): stop buttons  
(15), (16), (17),  
(87), (88), (89): positional detection sensors  
(30): microcomputer  
(31): general game assessment procedures  
(32): sub game assessment procedures  
(33): hopper drive mechanism  
(41): coin detection device  
(42): hopper  
(81), (82), (83): discs

図 1

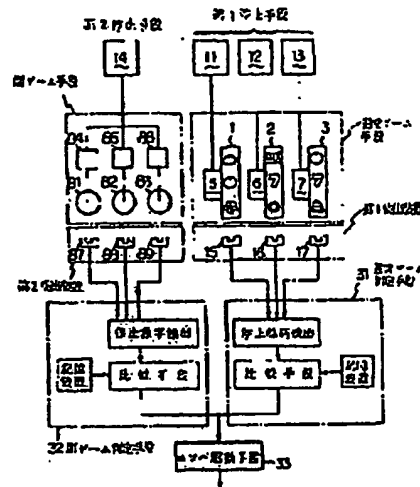


Diagram 1(Clock-wise starting from below 1):

- 1<sup>st</sup> stop mechanism (11-13)
- General game mechanism
- 1<sup>st</sup> detection device
- 31. General game assessment device
- Memory device (right box on right side)
- Stopping and detection of design? (upper right box)
- Comparative procedures (lower right box)
- Hopper drive mechanism (33)
- Sub game assessment procedure (32)
- Stopping and detection of numeric values? (Upper left box)
- 2<sup>nd</sup> detection device (87)
- Sub game mechanism (84)
- 2<sup>nd</sup> stop mechanism (14)

図 2a

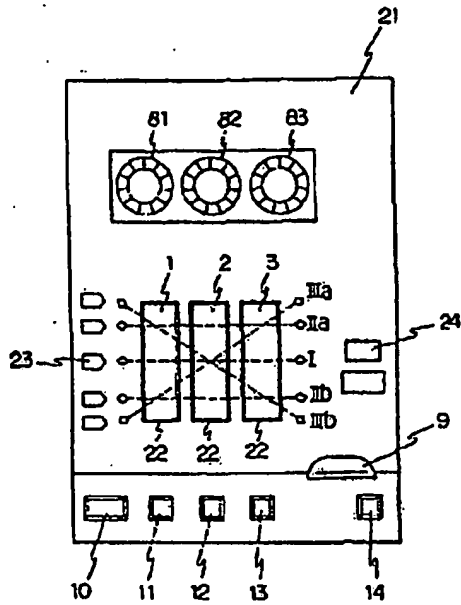
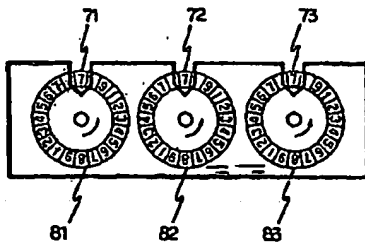


Diagram 2 a

Diagram 2 b

図 2b



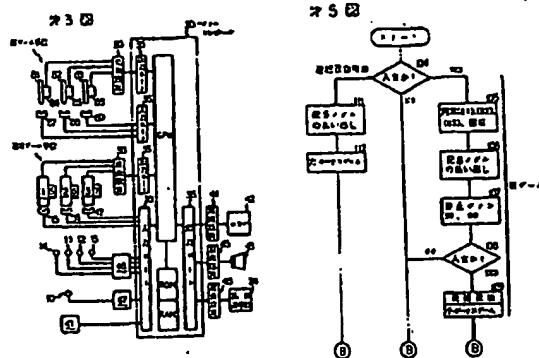
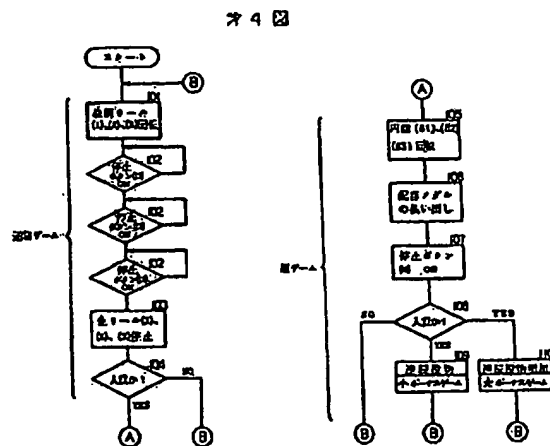


Diagram 3 (Left side only shown above)

Micro computer (30)  
Hopper (42)  
Due display device (24)  
Driving circuit (44)  
Output boat (35)  
Input boat (36)  
General game mechanism (1)

Diagram 4



Left: General game

Start (top)  
Design reel (1), (2), (3) rotation (101)  
Stop button On (11) (102)  
All reels (1), (2), (3), stop (103)  
Is a prize won? (104)

Right: Sub game

Discs (81), (82), (83), rotation (105)  
Coins expelled (106)  
Stop button On (107)  
Is a prize won? (108)  
Consecutive trim (small bonus game) (109)  
Consecutive trim increase (large bonus game) (110)

Start (top)  
Is a prize won? (104)  
Discs (81), (82), (83), rotation (105)  
Expelling of coins (106)  
Stop button, on (107)  
Is a prize won? (108)  
Consecutive trim (109)  
Sub game (very right side)  
Expelling of coins (106)  
Consecutive trim increase (upper left)  
Large bonus game (112)

図 6

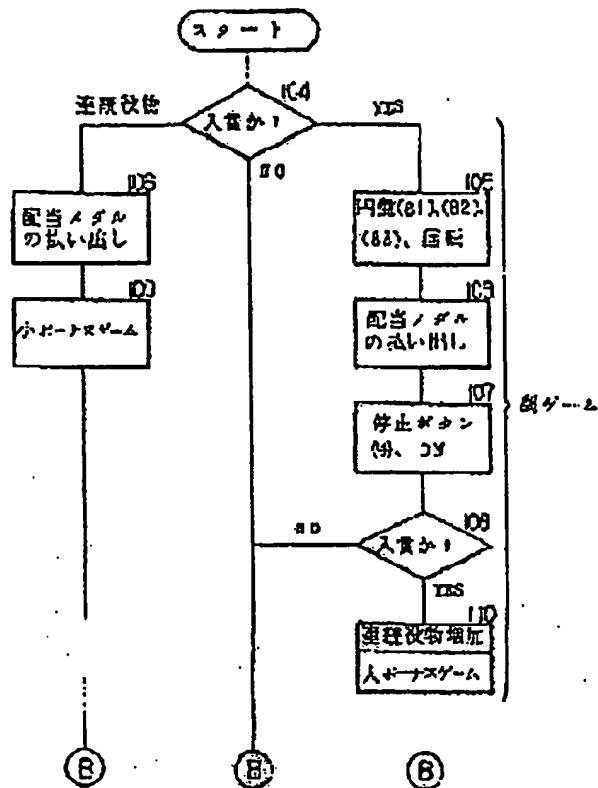


Diagram 6:

Start (top)

Is a prize won? (104)

Discs (81), (82), (83), rotation (105)

Expelling of coins (106)

Stop button, on (107)

Is a prize won? (108)

Consecutive trim increase (Large bonus game) (110)

Sub game (very right side)

Small bonus game (109)

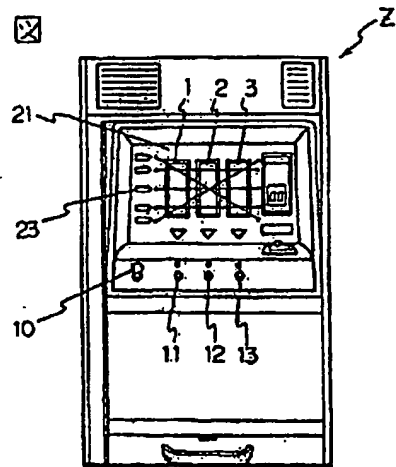
Expelling of coins (106)

Consecutive trim (upper left)

Diagram 7:

特開昭62-253091 (10)

才 7 図



才 8 図

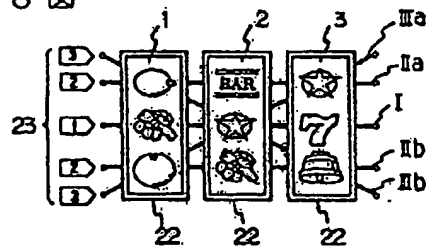
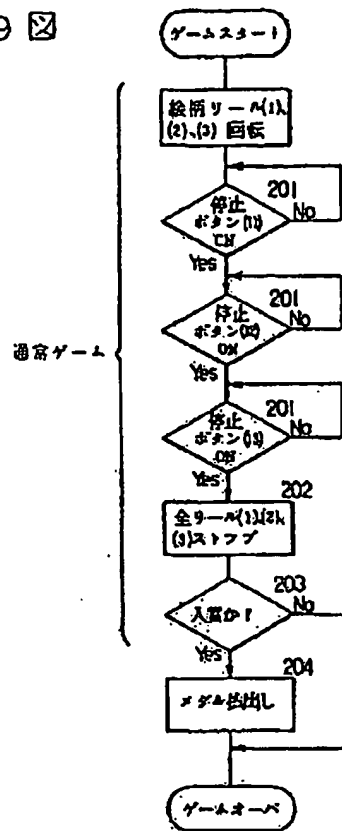


Diagram 8



Diagram 9:

オ 9 図



Start game (top)  
 Designed reels (1), (2), (3) rotation  
 Stop button (1)  
 All reels (1), (2), (3) stopped (202)  
 Is a prize won? (203)  
 Coins expelled (204)  
 Game over (bottom)

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning  
Operations and is not part of the Official Record**

**BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ BLACK BORDERS
- ☐ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- ☐ FADED TEXT OR DRAWING
- ☐ BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING
- ☐ SKEWED/SLANTED IMAGES
- ☐ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS
- ☐ GRAY SCALE DOCUMENTS
- ☒ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT
- ☒ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY
- ☐ OTHER: \_\_\_\_\_

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.**

⑩ 日本国特許庁(JP)

⑪ 特許出願公開

⑫ 公開特許公報(A)

昭62-253091

⑬ Int.Cl.<sup>4</sup>

A 63 F 9/00

識別記号

102

庁内整理番号

B-8102-2C

⑭ 公開 昭和62年(1987)11月4日

審査請求 有 発明の数 1 (全10頁)

⑮ 発明の名称 回胴式遊戯機

⑯ 特 願 昭61-97464

⑰ 出 願 昭61(1986)4月25日

⑱ 発 明 者 清水 国 廣 守口市西郷通2丁目41番地  
⑲ 出 願 人 東京パプコ株式会社 羽曳野市向野3丁目11番3号  
⑲ 出 願 人 株式会社 エル・ア 大阪市淀川区西中島4丁目5番20号  
イ・シー  
⑳ 代 理 人 弁理士 朝日奈 宗太 外1名

明 細 書

1 発明の名称

回胴式遊戯機

2 特許請求の範囲

- 1 (a)円周面に異種の絵柄が適数個表示された、少なくとも3本の絵柄リールと、その絵柄リールを回転させるため、各絵柄リールのそれぞれに設けられた第1駆動装置からなる通常ゲーム手段と、
- (b)円盤面に異なる数字が適数個表示された少なくとも3個の円盤と、その円盤を回転させるため、各円盤のそれぞれに設けられた第2駆動装置からなる副ゲーム手段と、
- (c)第1駆動装置のそれぞれに人為的操作により個別に停止信号を与える第1停止手段と、
- (d)回転を停止したときの各絵柄リールの停止位置を検出する第1検出装置と、
- (e)第1検出装置の検知信号に基づき、入賞か

否かを判定するとともに、特定の入賞組合せのとき副ゲームの開始信号を発する通常ゲーム判定手段と、

(f)第2駆動装置に停止信号を与える第2停止手段と、

(g)回転を停止したときの各円盤の停止位置を検出する第2検出装置と、

(h)第2検出装置の検知信号に基づき入賞か否かを判定する副ゲーム判定手段と、

(i)前記通常ゲーム判定手段の信号または前記副ゲーム判定手段の信号が入力したときに、配当メダルを払い出すべくホッパを駆動するホッパ駆動手段

とを備える回胴式遊戯機。

3 発明の詳細な説明

[産業上の利用分野]

本発明はスロットマシンに代表される回胴式遊戯機に関する。さらに詳しくは、より面白く遊べる回胴式遊戯機に関する。

## 【従来の技術】

スロットマシンなどの回胴式遊戯機は、通常多数の絵柄が円周面に設けられている絵柄リールを3本用い、それらを回転させ、各絵柄リールに1個ずつ設けられている停止ボタンを遊戯者が押すことにより、各絵柄リールをランダムに停止させ、あらかじめ定められている入賞ラインにおける絵柄の組合せに応じて入賞を判定し、入賞したばあいには所定枚数のメダルを払出す遊戯機である。

第7～8図には、そのような従来の回胴式遊戯機(2)の概略正面図および正面パネル図上における入賞ラインとリール窓からみた絵柄リールなどが示されている。

前記回胴式遊戯機(2)は、いわゆるスロットマシンとも呼ばれるもので、ボックス状のハウジングを有しており、その内部には3本の絵柄リール(1)、(2)、(3)やそれらを回転させるためのモータその他の制御機器などが内蔵されている。なお前記各絵柄リール(1)、(2)、(3)の外周面のそ

れぞれに、たとえば7種類21個の絵柄がランダムな配列順序で表示されている。また前面上部の正面パネル図には、絵柄リール(1)、(2)、(3)の絵柄を遊戯者が見通すためのリール窓(4)、各絵柄リール(1)、(2)、(3)を回転させるためのスタートスイッチ(5)、前記各絵柄リール(1)、(2)、(3)の回転を個別に停止させるための停止ボタン(6)、(7)、(8)、メダル投入口(9)および入賞ラインの位置と本数を表示するためのライン表示器(10)などが設けられている。

かかる遊戯機(2)では、入賞ラインはリール窓(4)に現われる各絵柄リール(1)、(2)、(3)の3列の絵柄に対応して5本用意されており、それらの中から所定の位置と本数の入賞ラインがメダル投入枚数によって機械的に選択されるようになっている。すなわち遊戯者がメダル投入口(9)に入れたメダルの枚数が1枚のばあいには中央ライン(11)のみが、2枚のばあいには中央ライン(11)に上下のライン(12a)、(12b)が加えられた3本のラインが、3枚のばあいにはさらに斜めのライ

ン(13a)、(13b)が加えられた5本のラインが、それぞれ入賞ラインとなるようにあらかじめ設定されている。

そのような従来の遊戯機(2)におけるゲームは、遊戯者がコイン投入口(9)に投入したコインの枚数に応じて1本、3本または5本の入賞ラインが選定され、さらにそれを指示するライン表示器(10)が点灯し、遊戯者に入賞ラインの位置と本数が知らされる。そして遊戯者がスタートスイッチ(5)を押して、各絵柄リール(1)、(2)、(3)を回転させるとゲームがスタートする。そののちは第9図に示されるように、停止ボタン(6)、(7)、(8)をそれぞれ任意の順序で押すと(201)、各絵柄リール(1)、(2)、(3)が回転を停止し、全ての絵柄リール(1)、(2)、(3)が停止したとき(202)、前記入賞ラインにおける停止絵柄の組合せで入賞が判定される(203)。そして入賞のばあいには所定枚数のメダルが払い出される(204)(以下、このゲームを通常ゲームという)。

ところで前記の各絵柄リール(1)、(2)、(3)の回

転速度は、外周面の絵柄が明瞭には判読しにくい程度の速さであり、たいていのばあい遊戯者は停止ボタン(6)、(7)、(8)をランダムに押すしかないが、ある程度は狙いをつけて思い通りの停止位置に絵柄リール(1)、(2)、(3)を停止させることができる。

そのためこのような回胴式遊戯機(2)は、適度に遊戯者の射撃心を刺激し、面白いゲームができる遊戯機となっている。

なおかかる従来の遊戯機(2)において、ゲームの面白さを一層倍加するために、前記通常ゲームのほか、1本の絵柄リールで行なう連続役物ゲームができるようになっている。連続役物ゲームとは一般に小ボーナスゲームと称されるものであり、絵柄リールを回転させたのち絵柄リールを1本ずつ停止させ、1本の絵柄リールが連続役物を指定する絵柄で停止すれば所定枚数のメダルが払い出されるというゲームである。

かかる連続役物ゲームは、通常ゲームの入賞組合せのうち特定の入賞組合せになると内蔵す

る連続役物装置が作動して行なうことができるようになっている。さらに連続役物ゲーム自体のゲーム回数を増加するいわゆる大ボーナスゲームをできるようにした連続役物増加装置を設けたものもあり、一層ゲームに対する興味がわくように構成されている。

〔発明が解決しようとする問題点〕

さてかかる従来の遊戯機(2)は、給柄リールの停止位置について、偶然性の要素と停止ボタンを狙って押すという遊戯者のテクニックが入る要素とが入りまじり、非常に楽しいゲームができる遊戯機として広く用いられている。

しかるに本発明者は、さらに面白いゲームができる遊戯機について鋭意研究を重ねていたところ、通常ゲームにおいて特定の入賞組合せが当たったとき、給柄リールとは別の手段により小ボーナスゲームや大ボーナスゲームができるチャンス(以下、このゲームを副ゲームという)を与えるようにすればさらに面白いゲームができるであろうことを見出した。

(a)第1検出装置(4)、(5)、(6)の検知信号に基づき、入賞か否かを判定するとともに、特定の入賞組合せのとき副ゲームの開始信号を発する通常ゲーム判定手段(31)と、(b)第2駆動装置(84)、(85)、(86)に停止信号を与える第2停止手段(44)と、(c)回転を停止したときの各円盤(81)、(82)、(83)の停止位置を検出する第2検出装置(87)、(88)、(89)と、(d)第2検出装置(87)、(88)、(89)の検出信号に基づき入賞か否かを判定する副ゲーム判定手段(32)と、(e)前記通常ゲーム判定手段(31)の信号または前記副ゲーム判定手段(32)の信号が入力したときに、配当メダルを払い出すべくホッパを駆動するホッパ駆動手段(38)とを備えたことを特徴としている。

前記円盤(81)、(82)、(83)の停止したときの目標位置における数字(以下、停止数字という)の組合せは、毎回ランダムに変化するように、たとえばそれぞれ異なる回転速度で回転したり、あるいは回転の立上がり少しズレるようにされている。

本発明はかかる知見に基づき完成された新たな回転式遊戯機を提供するものである。

〔問題点を解決するための手段〕

本発明の回転式遊戯機を第1図に基づき説明する。

本発明は、(a)円盘面に異種の給柄が通数個表示された、少なくとも3本の給柄リール(1)、(2)、(3)と、その給柄リール(1)、(2)、(3)を回転させるため、各給柄リール(1)、(2)、(3)のそれぞれに設けられた第1駆動装置(5)、(6)、(7)からなる通常ゲーム手段と、(b)円盘面に異なる数字が通数個表示された少なくとも3個の円盤(81)、(82)、(83)とその円盤(81)、(82)、(83)を回転させるため、各円盤(81)、(82)、(83)のそれぞれに設けられた第2駆動装置(84)、(85)、(86)とからなる副ゲーム手段と、(c)第1駆動装置(5)、(6)、(7)のそれぞれに人為的操作により個別に停止信号を与える第1停止手段(41)、(42)、(43)と、(d)回転を停止したときの各給柄リール(1)、(2)、(3)の停止位置を検出する第1検出装置(44)、(45)、(46)と、

なお前記第2停止手段(44)は、人為操作するものであってもよく、自動的に動作するものであってもよい。

〔作 用〕

本発明では、第1駆動装置(5)、(6)、(7)により3本の給柄リール(1)、(2)、(3)が回転させられる。回転を開始したのち第1停止手段(41)、(42)、(43)を人為操作すると、操作した時点に対応する回転位置で3本の給柄リール(1)、(2)、(3)が停止する。給柄リール(1)、(2)、(3)が停止したときの、それぞれの回転の停止位置は、第1検出装置(44)、(45)、(46)によりいずれも検出せられる。

以上のようにして、1回の通常ゲームが終了すると、通常ゲーム判定手段(31)により、第1検出装置(44)、(45)、(46)からの停止信号に基づき、各給柄リール(1)、(2)、(3)の停止給柄が、入賞にかかわる組合せかどうか判定され、特定の入賞のばあい副ゲームの開始信号が発される。

副ゲームは前記開始信号により3個の円盤(81)、(82)、(83)が回転を始めることにより開

始する。各円盤(81)、(82)、(83)の回転は第2停止手段44が作動することにより停止し、停止したときの表示数字が入賞にかかわる組合せかどうかは副ゲーム判定手段(32)により判定される。通常ゲームで普通の入賞が当たったばあい、その時点でホッパ駆動手段(33)が作動し、配当メダルが払い出されて、副ゲームに移ることなく1回のゲームが終了する。通常ゲームで特定の入賞が当たったばあいは、通常ゲームの配当メダルが払い出されるとともに副ゲームに移る。副ゲームでも入賞が当たったときは、その時点で連続役物装置や連続役物増加装置が働き、小ボーナスゲームや大ボーナスゲームが楽しめる。なお通常ゲームで入賞しないばあいは、配当メダルが払い出されることなく、1回のゲームが終了し、副ゲームで入賞しないときも、そのままゲームが終了し、もとの状態にもどる。

#### 【実施例】

つぎに本発明の実施例を説明する。

第1図は本発明の機能説明図、第2a~2b図は

本発明の実施例1にかかわる回胴式遊技機の正面パネルおよび円盤の要部正面図、第3図は実施例1の電気回路図、第4図は実施例1のゲーム内容を示すフローチャート、第5図は実施例2のゲーム内容を示すフローチャート、第6図は実施例3のゲーム内容を示すフローチャートである。

#### 実施例1

第2a図において、20は本実施例にかかわるスロットマシンの正面パネルである。該正面パネル20の中央には、3個のリール窓21が設けられており、そこからは通常ゲームのための絵柄リール(1)、(2)、(3)の3行分の絵柄が見通せるようになっている。絵柄リール(1)、(2)、(3)は、外周面にたとえば7種類の絵柄が21個、等しいピッチで設けられたコマの中に表示されている。かかる絵柄リール(1)、(2)、(3)は、本体の内部で取付枠に支持されており、それぞれの回転軸には第1駆動装置を構成するステッピングモータ(5)、(6)、(7)が接続されている。なお前記第1駆動装

置としては、DCモータやACモータなどの制御用モータを用いることもできる。(I)、(IIa)、(IIb)、(IIIa)、(IIIb)はそれぞれ入賞ラインであり、それらのライン指示線が、リール窓21上に表示されている。

また正面パネル20の上部には、副ゲームのための3個の円盤(81)、(82)、(83)が設けられている。かかる円盤(81)、(82)、(83)は、本体の内部で取付枠に支持されており、それぞれの回転軸には第2駆動装置を構成するステッピングモータ(84)、(85)、(86)が接続されている。なお前記第2駆動装置も、DCモータやACモータなどの制御用モータを用いることができる。第2bに示されるように、副記円盤(81)、(82)、(83)は盤面に円周状に0~9の数字を表示したものであり、それぞれの円盤(81)、(82)、(83)の上部には、1個の数字だけを見通すようにした窓(71)、(72)、(73)が設けられている。

正面パネル20には、以上のほか、入賞時のメダル払出枚数を表示するための払出表示器49、

1ゲームごとに所定枚数のメダルを投入するメダル投入口48、各絵柄リールを起動操作するためのスタートスイッチ40、各絵柄リール(1)、(2)、(3)を停止操作するための、各絵柄リール(1)、(2)、(3)に対応づけられた停止ボタン40、42、43、前記円盤(81)、(82)、(83)を停止操作するための停止ボタン44などが設けられている。

つぎに第3図に基づき、前記各ゲーム機器の駆動回路を説明する。(30)はスロットマシンの全体をコントロールするマイクロコンピュータである。かかるマイクロコンピュータ(30)は、入力信号に基づきゲームの進行に必要な比較、判断を行ない、その結果を制御信号として出力するCPU、CPUにおける比較、判断などの手順、それらの実行順序などを定めるプログラム、さらに通常ゲームおよび副ゲームの入賞判定に必要な入賞停止絵柄や入賞停止数字の組合せデータなどを記憶しておくROM、その他のデータを記憶しておくRAM、外部信号と内部信号のタイミング合せや入出力信号を選択するための入力

ポート(36)および制御信号を出力するための出力ポート(35)などから構成されている。

出力ポート(35)には駆動回路(38)を介してステッピングモータ(5)、(6)、(7)が接続されており、CPUからパルス状の制御信号が送られている間、駆動回路(38)から駆動信号が送られステッピングモータ(5)、(6)、(7)が回転するようになっている。

入力ポート(36)には、スタートスイッチ(4)、各停止ボタン(11、12、13、14)、位置検出センサ(4)、(5)、(7)、メダル検出器(41)がそれぞれ接続されている。なお前記スタートスイッチ(4)の信号線および各停止ボタン(11、12、13、14)の信号線には、それぞれ起動回路(47)および停止回路(48)が介装されている。前記位置検出センサ(4)、(5)、(7)は、各給柄リール(1)、(2)、(3)の円周上に1カ所設けられたリセット信号部を検出するもので、たとえばフォトセンサなどで構成され、各給柄リール(1)、(2)、(3)の1回転毎に1回のリセット信号を発するようになっている。

所設けられたリセット信号部を検出するもので、たとえばフォトセンサなどで構成され、各円盤(81)、(82)、(83)の1回転毎に1回のリセット信号を発するようになっている。

さらに出力ポート(35)には、入賞時配当されるメダルを払い出すホッパ(42)、給柄リール(1)、(2)、(3)の回転中、あるいは入賞時にそれぞれ異なる音色のメロディを流すスピーカ(43)、入賞配当メダルの枚数(たとえば2、5、8、10、15枚など)を表示する払出表示器(24)が、それぞれの駆動回路(44)、(45)、(46)を介して接続されている。

本実施例では、電源ONの状態では、遊戯者がメダル投入口(9)にメダルを投入したばあいは、その検出信号がメダル検出器(41)よりCPUに送られ、CPUはスロットマシンを稼働状態にするとともに、スピーカ(43)にも駆動信号を送り、予め定められたメロディを流すようにしている。

この状態で遊戯者がスタートスイッチ(4)を押すと、起動信号がCPUに取りこまれ、CPUから

前記メダル検出器(41)は、メダル投入口(9)にメダルが投入されたこと、および枚数を検知するもので、マイクロスイッチやフォトセンサなどが用いられる。

また出力ポート(35)と入力ポート(36)の間には各円盤(81)、(82)、(83)を回転するためのステッピングモータ(84)、(85)、(86)が接続されている。該ステッピングモータ(84)、(85)、(86)はCPUから制御信号が送られている間、駆動回路(38)から駆動信号が送られ回転する。なお各ステッピングモータ(84)、(85)、(86)は、それぞれの回転速度が変えられるか、または立上りタイミングに差がつけられており、それぞれの円盤(81)、(82)、(83)の窓(71)、(72)、(73)上に現われる数字の組合せは、毎回ランダムに変化するようになっている。停止ボタン(14)を押したときは、CPUからの駆動信号が停止せられ、ステッピングモータ(84)、(85)、(86)の回転は停止する。位置検出センサ(87)、(88)、(89)は各円盤(81)、(82)、(83)の円周上に1カ

はステッピングモータ(5)、(6)、(7)に同時に駆動信号が送られて、給柄リール(1)、(2)、(3)は一斉に回転を始める。このあと遊戯者が各停止ボタン(11、12、13)を押すと停止信号がCPUに取りこまれ、直ちにCPUからの駆動信号が停止せられて、給柄リール(1)、(2)、(3)の回転が停止する。なおステッピングモータ(5)、(6)、(7)は駆動信号に検波に反応して回転するので、遊戯者の押しボタン操作があると、ほぼ即時に停止する。そのため、遊戯者は、各停止ボタン(11、12、13)の押す順序、時間間隔を自由に選択して、各給柄リール(1)、(2)、(3)を思い通りの位置に停止せようとすることができる。

通常ゲーム判定手段(31)および副ゲーム判定手段(32)は、マイクロコンピュータ(30)でソフト処理することにより実現せられる。

通常ゲームの入賞判定はつぎのようにして行われる。CPUは位置検出センサ(4)、(5)、(7)から各給柄リール(1)、(2)、(3)の1回転毎に入力されるリセット信号のうち、最終のリセット信号の

入力された時点から、停止信号が入力されて各ステップモータ(5)、(6)、(7)への駆動信号の発信が停止されるまでの間の駆動信号のパルス数をカウントする。各絵柄リール(1)、(2)、(3)に現わされている絵柄の1コマ分を回転させるに必要な駆動信号のパルス数はあらかじめ判っている、カウントパルス数により、各絵柄リール(1)、(2)、(3)の何コマ目がリール窓(4)に現われて停止しているかが判定される。入賞を判定するためにROMの所定エリアには入賞にかかわる絵柄の何種類かの組合せが記憶されている。CPUはカウントパルス数をインデックスとして、ROM中の情報とを比較する。比較結果が一致すれば、入賞であり、入賞の種類も判断される。

副ゲームの入賞判定は、CPUにおいて、位置検出センサ(87)、(88)、(89)よりのリセット信号に基づき、前記絵柄リール(1)、(2)、(3)のばあいと同様にして、各円盤(81)、(82)、(83)の停止数字を検出し、ROM内の入賞組合せと比較することにより入賞か否かを判定する。

っている。かかる特定の入賞が当たると、円盤(81)、(82)、(83)が回転しはじめ(105)、副ゲームを開始する。本実施例では副ゲーム開始後に前記特定の入賞の配当メダルの払出し(106)が行なわれるようになっているが、もちろん副ゲームの開始前に、すなわち通常ゲームの終了直後に払出しを行なってもよい。遊戯者が停止ボタン(4)を押すと(107)、円盤(81)、(82)、(83)が回転を停止する。そしてこのときの停止数字が連続役物増加(大ボーナス)に入賞しているか、連続役物(小ボーナス)に入賞しているかあるいははずれであるかがマイクロコンピュータ(9)により判定される(108)。そのばあいの入賞の数字配列としては、たとえば「7-7-7」のときに連続役物増加の入賞で、「5-5-5」または「9-9-9」のときに連続役物の入賞などという。副ゲームでいずれの入賞もしないばあいは、直ちにゲームオーバーとなるが、入賞したばあいは、連続役物設置あるいは連続役物増加装置が働き、その後小ボーナスゲームまたは第

通常ゲームの判定および副ゲームの判定のうち、CPUよりホッパへ向け駆動信号が発せられると、それによりホッパが駆動され、メダルが払い出される。

以上のごとき実施例におけるゲーム内容を第4図に基づき説明する。

電源ONの状態で遊戯者がメダルをメダル投入口(9)に入れ、スタートスイッチ(10)を押すと、絵柄リール(1)、(2)、(3)が回転を始め(101)、ゲームがスタートする。そのうち遊戯者が停止ボタン(1)、(2)、(3)を任意に押していくと(102)、絵柄リール(1)、(2)、(3)がそれぞれのボタン操作時に対応した位置で停止する(103)。この時点で入賞判定が行われ(104)、入賞しないばあいはこれでゲームオーバーとなる。

第4図に示す実施例では、従来のゲーム機で連続役物および連続役物増加とされていた入賞を通常ゲームから除き、特定の入賞のときに副ゲームに移行し、副ゲームにおいて連続役物および連続役物増加の入賞を当てさせるようにな

ボーナスゲームが連しめる。

以上のごとき本実施例では、第4図におけるステップ(101)～ステップ(104)までの通常ゲームに加え、ステップ(103)～ステップ(110)までの副ゲームを実行することができるので、非常に楽しみの多いゲームができるのである。実施例2

本実施例を第5図に基づき説明する。なお、同図には、通常ゲームの部分は実施例1のばあいと同様なので示されておらず、第4図におけるステップ(104)以降のみ示されている。

本実施例においては、連続役物増加(大ボーナス)の入賞が通常ゲーム中に残され、連続役物(小ボーナス)の入賞のみ副ゲームで当てるようにされている。すなわち絵柄リール(1)、(2)、(3)からは連続役物の入賞絵柄がはずされている。

ステップ(104)において通常ゲームの入賞判定がなされ、あらかじめ定められた入賞が当たると、円盤(81)、(82)、(83)が回転して(105)、副ゲームを開始し、同時に入賞配当のメダルが



払い出される(108)。つぎに遊戯者が停止ボタン(4)を押すと(107)、円盤(81)、(82)、(83)の回転が停止し、マイクロコンピュータ(3)により停止数字の組合せから、副ゲームの入賞判定が行われる(108)。判定の結果、入賞すれば、小ボーナスゲームが実行できる(109)。外れであれば、ゲームオーバーとなる。なお通常ゲームにおけるステップ(104)の判定で連続役物増加の入賞が当っておれば、入賞配当メダルが払い出された(111)のち、大ボーナスゲームが実行できる(112)。

#### 実施例3

本実施例を第6図に基づき説明する。なお、同図には通常ゲームの部分は実施例1のばあいと同様なので示されておらず、第4図におけるステップ(104)以降のみ示されている。

本実施例においては、連続役物(小ボーナス)の入賞が通常ゲーム中に残され、連続役物増加(大ボーナス)の入賞のみ副ゲームで当てさせるようになっている。すなわち給柄リール(1)、

るが、これを、3個の停止ボタン(通常ゲームの停止ボタンと共用させてもよい)を用い、それぞれの円盤(81)、(82)、(83)に対応させて設け、個別に人為操作により停止信号を送るようにしてもよい。

また停止ボタンを一切設けることなく、一定の時間(たとえば2〜3秒)経過すると自動的に停止信号が発生されるようにしてもよい。

以上に本発明の各実施例を説明したが、本発明はかかる実施例に限られず、その要旨を逸脱しない範囲で種々の変更例を採用することができる。

#### 〔発明の効果〕

本発明によると、通常ゲームで入賞したときは、たんに入賞配当を手に入れるだけでなく、あわせて副ゲームも行うことができるので、興趣あるゲームを楽しむことができる。

#### 4 図面の簡単な説明

第1図は本発明の機組説明図、第2a〜2b図は

(2)、(3)からは連続役物増加の入賞給柄がはずされている。

ステップ(104)において入賞判定がなされ、あらかじめ定められた入賞が当たると、円盤(81)、(82)、(83)が回転して(105)副ゲームが開始し、同時に入賞配当のメダルが払い出される(106)。つぎに遊戯者が停止ボタン(4)を押すと、円盤(81)、(82)、(83)の回転が停止し、マイクロコンピュータ(3)により停止数字の組合せから、副ゲームの入賞判定が行われる(108)。判定の結果、入賞すれば、大ボーナスゲームが実行できる(110)。外れであれば、ゲームオーバーとなる。なお通常ゲームにおけるステップ(104)の判定で連続役物の入賞が当っておれば、入賞配当メダルが払い出された(109)のち、小ボーナスゲームが実行できる(108)。

#### 実施例4

前記実施例においてはいずれも円盤(81)、(82)、(83)への制御信号の発信停止は、第1図に示されている1個の停止ボタン(4)で行ってい

本発明の実施例1にかかわる回胴式遊戯機の正面パネルおよび円盤の要部正面図、第3図は実施例1の電気回路図、第4図は実施例1のゲーム内容を示すフローチャート、第5図は実施例2のゲーム内容を示すフローチャート、第6図は実施例3のゲーム内容を示すフローチャート、第7〜8図は従来の遊戯機の説明図、第9図は従来のゲーム内容を示すフローチャートである。

#### (図面の主要符号)

- (1)、(2)、(3)：給柄リール
- (5)、(6)、(7)、
- (84)、(85)、(86)：ステッピングモータ
- (8)：スタートスイッチ
- (11)、(12)、(13)、(14)：停止ボタン
- (15)、(16)、(17)、
- (27)、(28)、(29)：位置検出センサ
- (30)：マイクロコンピュータ
- (31)：通常ゲーム判定手段
- (32)：副ゲーム判定手段
- (33)：ホップ駆動手段



図 3

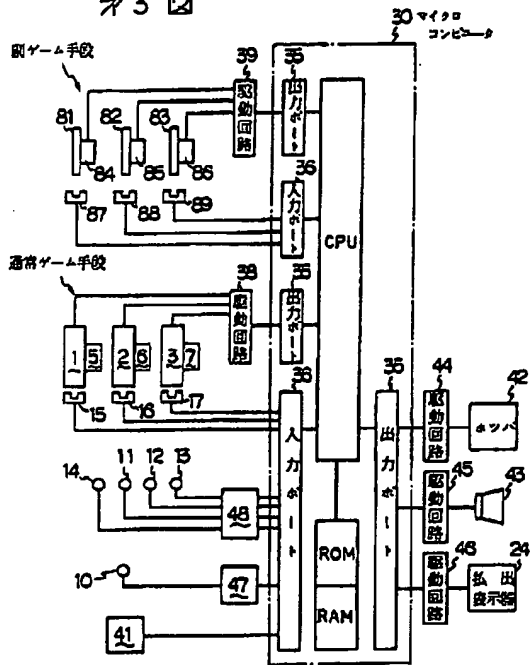


図 5

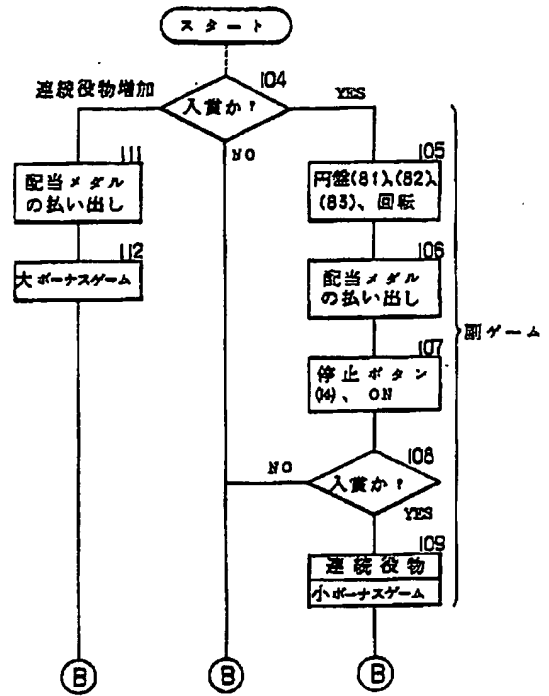


図 4

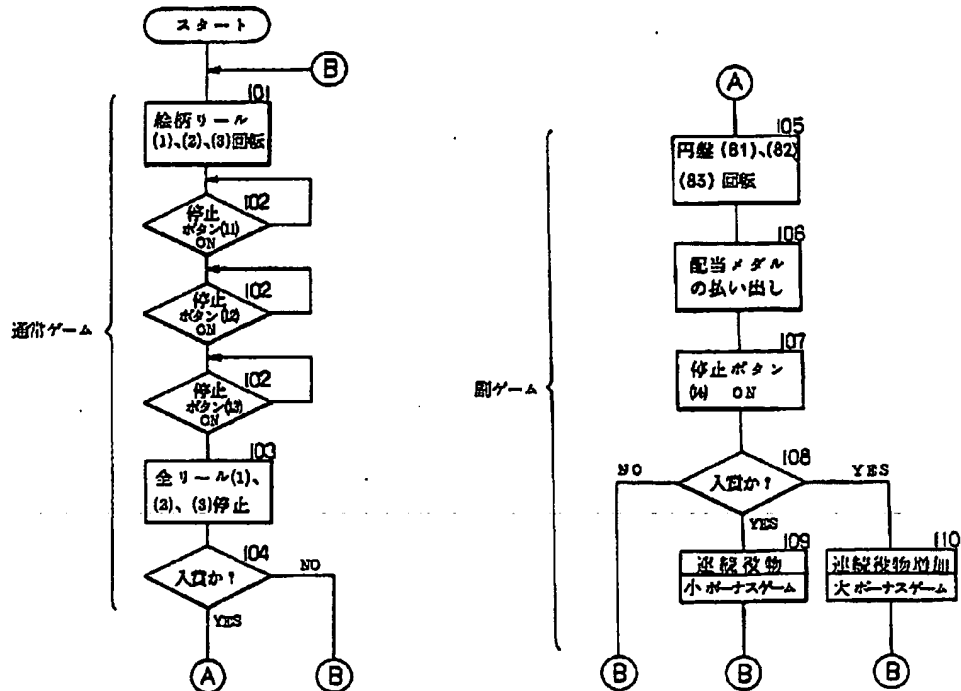


図6

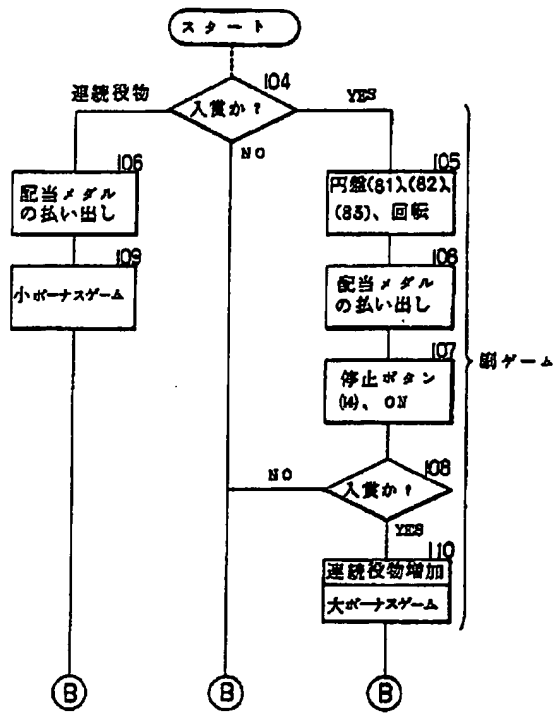


図7

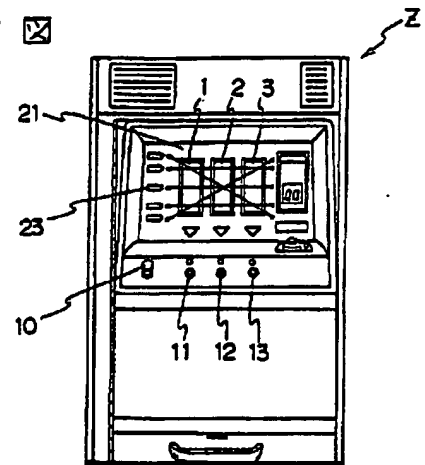


図8

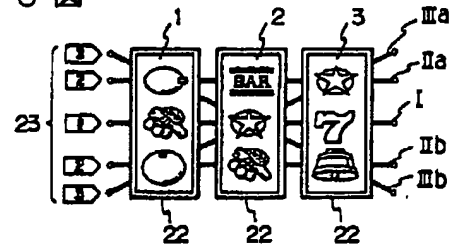
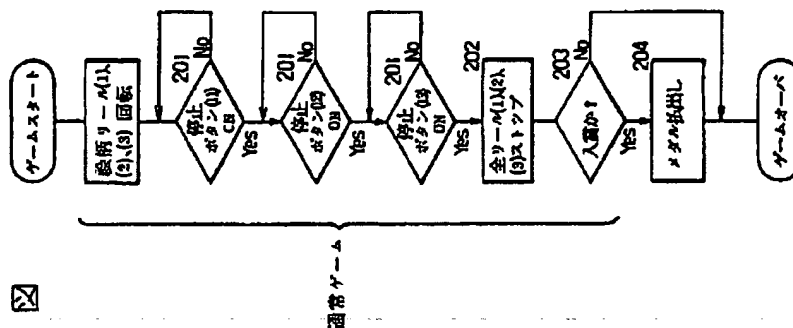


図9



# BEST AVAILABLE COPY

⑩ 日本国特許庁 (J P)

⑪ 特許出願公開

⑫ 公開特許公報 (A)

昭62-253091

⑬ Int. Cl.

A 63 F 9/00

識別記号

1 0 2

庁内整理番号

B-8102-2C

⑭ 公開 昭和62年(1987)11月4日

審査請求 有 発明の数 1 (全10頁)

⑮ 発明の名称 回転式遊戯機

⑯ 特 願 昭61-97464

⑰ 出 願 昭61(1986)4月25日

⑱ 発 明 者 清水 国 廣 守口市西郷通2丁目41番地  
 ⑲ 出 願 人 東京パプコ株式会社 羽曳野市向野3丁目11番3号  
 ⑲ 出 願 人 株式会社 エル・ア 大阪市淀川区西中島4丁目5番20号  
 イ・シー  
 ⑳ 代 理 人 弁理士 朝日奈 宗太 外1名

明 細 書

## 1 発明の名称

回転式遊戯機

## 2 特許請求の範囲

- 1 ① 円形面に装飾の絵柄が複数個表示された、少なくとも3本の絵柄リールと、その絵柄リールを回転させるため、各絵柄リールのそれぞれに設けられた第1駆動装置からなる通常ゲーム手段と、  
 ② 円形面に異なる数字が複数個表示された少なくとも3個の円盤と、その円盤を回転させるため、各円盤のそれぞれに設けられた第2駆動装置からなる別ゲーム手段と、  
 ③ 第1駆動装置のそれぞれに人為的操作により個別に停止信号を与える第1停止手段と、  
 ④ 回転を停止したときの各絵柄リールの停止位置を検出する第1検出装置と、  
 ⑤ 第1検出装置の検知信号に基づき、人賞か

否かを判定するとともに、特定の入賞組合せのとき別ゲームの開始信号を発する通常ゲーム判定手段と、  
 ⑥ 第2駆動装置に停止信号を与える第2停止手段と、  
 ⑦ 回転を停止したときの各円盤の停止位置を検出する第2検出装置と、  
 ⑧ 第2検出装置の検知信号に基づき人賞か否かを判定する別ゲーム判定手段と、  
 ⑨ 前記通常ゲーム判定手段の信号または別記別ゲーム判定手段の信号が入力したときに、配当メダルを払い出すべくホッパを駆動するホッパ駆動手段  
 とを有する回転式遊戯機。

## 3 発明の詳細な説明

(産業上の利用分野)

本発明はスロットマシンに代表される回転式遊戯機に関する。さらに詳しくは、より面白く遊べる回転式遊戯機に関する。

特開昭62-253091(2)

## 【従来の技術】

スロットマシンなどの回胴式遊戯機は、通常多数の絵柄が円筒面に設けられている絵柄リールを3本用い、それらを回転させ、各絵柄リールに1個ずつ設けられている停止ボタンを遊戯者が押すことにより、各絵柄リールをランダムに停止させ、あらかじめ定められている入賞ラインにおける絵柄の組合せに応じて入賞を判定し、入賞したばあいには所定枚数のメダルを払出す遊戯機である。

第1～8図には、そのような従来の回胴式遊戯機(2)の略略正面図および正面パネル図上における入賞ラインとリール窓からみた絵柄リールなどが示されている。

前記回胴式遊戯機(2)は、いわゆるスロットマシンと呼ばれるもので、ボックス状のハウジングを有しており、その内部には3本の絵柄リール(1)、(2)、(3)やそれらを回転させるためのモータその他の制御装置などが内蔵されている。なお前記各絵柄リール(1)、(2)、(3)の外周面のそ

れぞれには、たとえば1種類21図の絵柄がランダムな配列順序で表示されている。また前面上部の正面パネル図上には、絵柄リール(1)、(2)、(3)の絵柄を遊戯者が見通すためのリール窓(4)、各絵柄リール(1)、(2)、(3)を回転させるためのスタートスイッチ(5)、前記各絵柄リール(1)、(2)、(3)の回転を個別に停止させるための停止ボタン(6)、(7)、(8)、メダル投入口(9)および入賞ラインの位置と本数を表示するためのライン表示窓(10)などが設けられている。

かかる遊戯機(2)では、入賞ラインはリール窓(4)に現われる各絵柄リール(1)、(2)、(3)の3列の絵柄に対応して5本用意されており、それらの中から所定の位置と本数の入賞ラインがメダル投入枚数によって機械的に選択されるようになっている。すなわち遊戯者がメダル投入口(9)に入れたメダルの枚数が1枚のばあいは中央ライン(11)のみが、2枚のばあいは中央ライン(11)に上下のライン(12a)、(12b)が加えられた3本のラインが、3枚のばあいはさらに斜めのライ

ン(13a)、(13b)が加えられた5本のラインが、それぞれ入賞ラインとなるようにあらかじめ設定されている。

そのような従来の遊戯機(2)におけるゲームは、遊戯者がコイン投入口(9)に投入したコインの枚数に応じて1本、3本または5本の入賞ラインが選定され、さらにそれを指示するライン表示窓(10)が点灯し、遊戯者に入賞ラインの位置と本数が知らされる。そして遊戯者がスタートスイッチ(5)を押して、各絵柄リール(1)、(2)、(3)を回転させるとゲームがスタートする。そののちは第9図に示されるように、停止ボタン(6)、(7)、(8)をそれぞれ任意の順序で押すと(201)、各絵柄リール(1)、(2)、(3)が回転を停止し、全ての絵柄リール(1)、(2)、(3)が停止したとき(202)、前記入賞ラインにおける停止絵柄の組合せで入賞が判定される(203)。そして入賞のばあいは所定枚数のメダルが払い出される(204)（以下、このゲームを通常ゲームという）。

ところで前記の各絵柄リール(1)、(2)、(3)の回

転速度は、外面面の絵柄が明確には判読しにくい程度の速さであり、たいていのばあい遊戯者は停止ボタン(6)、(7)、(8)をランダムに押すしかないが、ある程度は狙いをつけて思い通りの停止位置に絵柄リール(1)、(2)、(3)を停止させることができる。

そのためこのような回胴式遊戯機(2)は、通常に遊戯者の射撃心を刺激し、面白いゲームができる遊戯機となっている。

なおかかる従来の遊戯機(2)において、ゲームの面白さを一層倍加するために、前記通常ゲームのほか、1本の絵柄リールで行なう遊戯役物ゲームができるようになっている。遊戯役物ゲームとは一般に小ボーナスゲームと称されるものであり、絵柄リールを回転させたのち絵柄リールを1本ずつ停止させ、1本の絵柄リールが遊戯役物を指定する絵柄で停止すれば所定枚数のメダルが払い出されるというゲームである。

かかる遊戯役物ゲームは、通常ゲームの入賞組合せのうち特定の入賞組合せになると内蔵す

特開昭62-253091(3)

る遊技設備装置が作動して行なうことができるようになっている。さらに遊技設備ゲーム自体のゲーム回数を増加するいわゆる大ボーナスゲームをできるようにした遊技設備増設装置を設けたものもあり、一般ゲームに対する興味がわくように構成されている。

【発明が解決しようとする問題点】

さてかかる従来の遊技機(2)は、給所リールの停止位置について、偶然性の要素と停止ボタンを押すという遊技者のテクニックが入る要素とが入りまじり、非常に楽しめるゲームができる遊技機として広く用いられている。

しかるに本発明者は、さらに面白いゲームができる遊技機について鋭意研究を重ねていたところ、通常ゲームにおいて特定の入賞組合せが当たったとき、給所リールとは別の手段により小ボーナスゲームや大ボーナスゲームができるチャンス(以下、このゲームを副ゲームという)を与えるようにすればさらに面白いゲームができるであろうことを見出した。

即ち第1抽出装置(4、4a、4b)の検知信号に基づき、入賞か否かを判定するとともに、特定の入賞組合せのとき副ゲームの開始信号を発する通常ゲーム判定手段(31)と、(4)第2駆動装置(84)、(85)、(86)に停止信号を与える第2停止手段(40)と、(4)回転を停止したときの各円盤(81)、(82)、(83)の停止位置を検出する第2抽出装置(87)、(88)、(89)と、(4)第2抽出装置(87)、(88)、(89)の検出信号に基づき入賞か否かを判定する副ゲーム判定手段(32)と、(4)副ゲーム通常ゲーム判定手段(31)の信号または副ゲーム判定手段(32)の信号が入力したときに、配当メダルを払い出すべくホッパーを駆動するホッパー駆動手段(33)とを備えたことを特徴としている。

副ゲーム円盤(81)、(82)、(83)の停止したときの目盛位置における数字(以下、停止数字という)の組合せは、毎回ランダムに変化するようになり、たとえばそれぞれ異なる回転速度で回転したり、あるいは回転の立上がりや少しズレるようにされている。

本発明はかかる知見に基づき完成された新たな回胴式遊技機を提供するものである。

【問題点を解決するための手段】

本発明の回胴式遊技機を第1図に基づき説明する。

本発明は、(4)円筒面に装設の給所が遊技個表示された、少なくとも3本の給所リール(1)、(2)、(3)と、その給所リール(1)、(2)、(3)を回転させるため、各給所リール(1)、(2)、(3)のそれぞれに設けられた第1駆動装置(5、6、7)からなる通常ゲーム手段と、(4)円筒面に異なる数字が遊技個表示された少なくとも3個の円盤(81)、(82)、(83)とその円盤(81)、(82)、(83)を回転させるため、各円盤(81)、(82)、(83)のそれぞれに設けられた第2駆動装置(84)、(85)、(86)とからなる副ゲーム手段と、(4)第1駆動装置(5、6、7)、のそれぞれに人為的操作により個別に停止信号を与える第1停止手段(40、41、42)と、(4)回転を停止したときの各給所リール(1)、(2)、(3)の停止位置を検出する第1検出装置(43、44、45)と、

なお副ゲーム2停止手段(46)は、人為的操作するものであってもよく、自動的に動作するものであってもよい。

【作用】

本発明では、第1駆動装置(5、6、7)により3本の給所リール(1)、(2)、(3)が回転させられる。回転を開始したのち第1停止手段(40、41、42)を人為的操作すると、操作した時点に対応する回転位置で3本の給所リール(1)、(2)、(3)が停止する。給所リール(1)、(2)、(3)が停止したときの、それぞれの回転の停止位置は、第1検出装置(43、44、45)によりいずれも検出せられる。

以上のようにして、1回の通常ゲームが終了すると、通常ゲーム判定手段(31)により、第1検出装置(43、44、45)からの停止信号に基づき、各給所リール(1)、(2)、(3)の停止給所が、入賞にかかわる組合せかどうか判定され、特定の入賞のばあい副ゲームの開始信号が発される。

副ゲームは副ゲーム開始信号により3個の円盤(81)、(82)、(83)が回転を始めることにより開

## 特開昭62-253091(4)

始する。各円盤(81)、(82)、(83)の回転は第2停止手段(84)が作動することにより停止し、停止したときの表示数字が人賞にかかわる組合せかどうかは副ゲーム判定手段(82)により判定される。通常ゲームで普通の入賞が当たれば、その時点でホッパ駆動手段(83)が作動し、配当メダルが払い出されて、副ゲームに移ることなく1回のゲームが終了する。通常ゲームで特定の入賞が当たれば、通常ゲームの配当メダルが払い出されるとともに副ゲームに移る。副ゲームでも入賞が当たったときは、その時点で遊技後物置置や遊技後物増加装置が働き、小ボーナスゲームや大ボーナスゲームが開始される。なお通常ゲームで入賞しない場合は、配当メダルが払い出されることなく、1回のゲームが終了し、副ゲームで入賞しないときも、そのままゲームが終了し、もとの状態にもどる。

## 【実施例】

つぎに本発明の実施例を説明する。

第1図は本発明の機能説明図、第2a-2b図は

本発明の実施例1にかかわる回胴式遊技機の正面パネルおよび円盤の要部正面図、第3図は実施例1の電気回路図、第4図は実施例1のゲーム内容を示すフローチャート、第5図は実施例2のゲーム内容を示すフローチャート、第6図は実施例3のゲーム内容を示すフローチャートである。

## 実施例1

第2a図において、図は本実施例にかかわるスロットマシンの正面パネルである。該正面パネル(2)の中央には、3個のリール窓(3)が設けられており、そこからは通常ゲームのための抽選リール(1)、(2)、(3)の3行分の抽選が見通せるようになっている。抽選リール(1)、(2)、(3)は、外面面にたとえば7種類の抽選が1個、等しいピッチで設けられたコマの中に表示されている。かかる抽選リール(1)、(2)、(3)は、本体の内部で取付けに支持されており、それぞれの回転軸には第1駆動装置を構成するステッピングモータ(4、5、6)が接続されている。なお前記第1駆動装

置としては、DCモータやACモータなどの制御用モータを用いることもできる。(1)、(2)、(3)、(4)、(5)、(6)はそれぞれ入賞ラインであり、それらのライン指示線が、リール窓(3)上に表示されている。

また正面パネル(2)の上部には、副ゲームのための3個の円盤(81)、(82)、(83)が設けられている。かかる円盤(81)、(82)、(83)は、本体の内部で取付けに支持されており、それぞれの回転軸には第2駆動装置を構成するステッピングモータ(84)、(85)、(86)が接続されている。なお前記第2駆動装置も、DCモータやACモータなどの制御用モータを用いることができる。第2bに示されるように、前記円盤(81)、(82)、(83)は盤面に円周状に0-9の数字を表示したものであり、それぞれの円盤(81)、(82)、(83)の上部には、1個の数字だけを見通すようにした窓(71)、(72)、(73)が設けられている。

正面パネル(2)には、以上のほか、入賞時のメダル払出枚数を表示するための払出表示器(9)、

1ゲームごとに所定枚数のメダルを投入するメダル投入口(10)、各抽選リールを駆動操作するためのスタートスイッチ(11)、各抽選リール(1)、(2)、(3)を停止操作するための、各抽選リール(1)、(2)、(3)に対応づけられた停止ボタン(12)、(13)、(14)を停止操作するための停止ボタン(15)などが設けられている。

つぎに第3図に基づき、図記各ゲーム装置の駆動回路を説明する。(30)はスロットマシンの全体をコントロールするマイクロコンピュータである。かかるマイクロコンピュータ(30)は、入力信号に基づきゲームの進行に必要な比較、判断を行ない、その結果を制御信号として出力するCPU、CPUにおける比較、判断などの手順、それらの実行順序などを定めるプログラム、さらに通常ゲームおよび副ゲームの入賞判定に必要な入賞停止抽選や入賞停止数字の組合せデータなどを記憶しておくROM、その他のデータを記憶しておくRAM、外部信号と内部信号のタイミング合せや入出力信号を選択するための入力



特開昭62-253091(5)

ポート(38)および制御信号を出力するための出力ポート(35)などから構成されている。

出力ポート(35)には駆動回路(38)を介してステッピングモータ(4、5、6)が接続されており、CPUからパルス状の制御信号が送られている間、駆動回路(38)から駆動信号が送られステッピングモータ(4、5、6)が回転するようになっている。

入力ポート(36)には、スタートスイッチ(1)、各停止ボタン(2、3、4)、位置検出センサ(5、6、7)、メダル検出器(11)がそれぞれ接続されている。なお前記スタートスイッチ(1)の信号線および各停止ボタン(2、3、4)の信号線には、それぞれ起動回路(17)および停止回路(18)が介装されている。前記位置検出センサ(5、6、7)は、各給所リール(11、12、13)の内周上に1カ所設けられたリセット信号部を検出するもので、たとえばフォトセンサなどで構成され、各給所リール(11、12、13)の1回転毎に1回のリセット信号を発するようになっている。

所設けられたリセット信号部を検出するもので、たとえばフォトセンサなどで構成され、各円盤(81、82、83)の1回転毎に1回のリセット信号を発するようになっている。

さらに出力ポート(35)には、入賞時配当されるメダルを払い出すホッパ(42)、給所リール(11、12、13)の回転中、あるいは入賞時にそれぞれ異なる音色のメロディを流すスピーカ(43)、入賞配当メダルの枚数(たとえば2、5、8、10、15枚など)を表示する払出表示窓(24)が、それぞれの駆動回路(44)、(45)、(46)を介して接続されている。

本実施例では、電源ONの状態で遊戯者がメダル投入口(9)にメダルを投入した場合は、その検出信号がメダル検出器(11)よりCPUに送られ、CPUはスロットマシンを稼働状態にするとともに、スピーカ(43)にも駆動信号を送り、予め定められたメロディを流すようにしている。

この状態で遊戯者がスタートスイッチ(1)を押すと、起動信号がCPUに取りこまれ、CPUから

前記メダル検出器(11)は、メダル投入口(9)にメダルが投入されたこと、および枚数を検知するもので、マイクロスイッチやフォトセンサなどが用いられる。

また出力ポート(35)と入力ポート(36)の間には各円盤(81)、(82)、(83)を回転するためのステッピングモータ(84)、(85)、(86)が接続されている。該ステッピングモータ(84)、(85)、(86)はCPUから制御信号が送られている間、駆動回路(39)から駆動信号が送られ回転する。なお各ステッピングモータ(84)、(85)、(86)は、それぞれの回転速度が変えられるか、または立上りタイミングに差がつけられており、それぞれの円盤(81)、(82)、(83)の窓(71)、(72)、(73)上に現われる数字の組合せは、毎回ランダムに変化するようになっている。停止ボタン(4)を押したときは、CPUからの駆動信号が停止せられ、ステッピングモータ(84)、(85)、(86)の回転は停止する。位置検出センサ(17)、(18)、(19)は各円盤(81)、(82)、(83)の内周上に1カ

はステッピングモータ(4、5、6)に同時に駆動信号が発せられて、給所リール(11、12、13)は一方に回転を始める。このあと遊戯者が各停止ボタン(2、3、4)を押すと停止信号がCPUに取りこまれ、直ちにCPUからの駆動信号が停止せられて、給所リール(11、12、13)の回転が停止する。なおステッピングモータ(4、5、6)は駆動信号に検知に反応して回転するので、遊戯者の押しボタン操作があると、ほぼ同時に停止する。そのため、遊戯者は、各停止ボタン(2、3、4)の押す順序、時間間隔を自由に選択して、各給所リール(11、12、13)を思い通りの位置に停止せよとすることができる。

通常ゲーム判定手段(31)および副ゲーム判定手段(32)は、マイクロコンピュータ(30)でソフト処理することにより実現せられる。

通常ゲームの入賞判定はつぎのようにして行われる。CPUは位置検出センサ(5、6、7)から各給所リール(11、12、13)の1回転毎に入力されるリセット信号のうち、最終のリセット信号の

## 特開昭62-253031(6)

入力された時点から、停止信号が入力されて各ステップモータ④、⑤、⑦への駆動信号の発信が停止されるまでの間の駆動信号のパルス数をカウントする。各給所リール⑪、⑫、⑬に現わされている給所のコマ分を回転させるに必要な駆動信号のパルス数はあらかじめ判っているため、カウントパルス数により、各給所リール⑪、⑫、⑬の何コマ目がリール窓⑩に現われて停止しているかが判定される。入賞を判定するためにROMの所定エリアには入賞にかかわる給所の何種類かの組合せが記憶されている。CPUはカウントパルス数をインデックスとして、ROM中の情報とを比較する。比較結果が一致すれば、入賞であり、入賞の種類も判断される。

副ゲームの入賞判定は、CPUにおいて、位置検出センサ⑪7、⑪8、⑪9よりのリセット信号に基づき、前記給所リール⑪、⑫、⑬のばあいと同様に、各円盤⑪1、⑪2、⑪3の停止数字を検出し、ROM内の入賞組合せと比較することにより入賞か否かを判定する。

っている。かかる特定の入賞が当たると、円盤⑪1、⑪2、⑪3が回転しはじめ(105)、副ゲームが開始する。本実施例では副ゲーム開始後に前記特定の入賞の配当メダルの払出し(106)が行なわれるようになっているが、もちろん副ゲームの開始前に、すなわち通常ゲームの終了直後に払出しを行なってもよい。遊戯者が停止ボタン④を押すと(107)、円盤⑪1、⑪2、⑪3が回転を停止する。そしてこのときの停止数字が遊戯役物増加(大ボーナス)に入賞しているか、遊戯役物(小ボーナス)に入賞しているかあるいはいずれであるかがマイクロコンピュータ⑩により判定される(108)。そのばあいの入賞の数字配列としては、たとえば「1-1-1」のときに遊戯役物増加の入賞で、「5-5-5」または「9-9-9」のときに遊戯役物の入賞などとしうる。副ゲームでいずれの入賞もしないばあいは、直ちにゲームオーバーとなるが、入賞したばあいは、遊戯役物増量あるいは遊戯役物増加装置が働き、その後小ボーナスゲームまたは第

通常ゲームの判定および副ゲームの判定ののち、CPUよりホッパへ向け駆動信号が発せられると、それによりホッパが駆動され、メダルが払い出される。

以上のごとき実施例におけるゲーム内容を第4図に基づき説明する。

電源ONの状態で遊戯者がメダルをメダル投入口⑩に入れ、スタートスイッチ④を押すと、給所リール⑪、⑫、⑬が回転を始め(101)、ゲームがスタートする。そのうち遊戯者が停止ボタン④、⑤、⑦を任意に押していくと(102)、給所リール⑪、⑫、⑬がそれぞれのボタン操作時に対応した位置で停止する(103)。この時点で入賞判定が行われ(104)、入賞しないばあいはこれでゲームオーバーとなる。

第4図に示す実施例では、従来のゲーム機で遊戯役物および遊戯役物増加とされていた入賞を通常ゲームから除き、特定の入賞のときに副ゲームに移行し、副ゲームにおいて遊戯役物および遊戯役物増加の入賞を当てさせるようにな

ボーナスゲームが直しめる。

以上のごとき本実施例では、第4図におけるステップ(101)～ステップ(104)までの通常ゲームに加え、ステップ(105)～ステップ(110)までの副ゲームを実行することができるので、非常に楽しみの多いゲームができるのである。実施例?

本実施例を第5図に基づき説明する。なお、図内には、通常ゲームの部分は実施例1のばあいと同様なので示されておらず、第4図におけるステップ(104)以降のみ示されている。

本実施例においては、遊戯役物増加(大ボーナス)の入賞が通常ゲーム中に接され、遊戯役物(小ボーナス)の入賞のみ副ゲームで当てるようにされている。すなわち給所リール⑪、⑫、⑬からは遊戯役物の入賞給所がはずされている。

ステップ(104)において通常ゲームの入賞判定がなされ、あらかじめ定められた入賞が当たると、円盤⑪1、⑪2、⑪3が回転して(105)、副ゲームが開始し、同時に入賞配当のメダルが

特開昭62-253091(7)

払い出される(106)。つぎに遊戯者が停止ボタンを押すと(107)、円盤(81)、(82)、(83)の回転が停止し、マイクロコンピュータ国により停止数字の組合せから、副ゲームの入賞判定が行われる(108)。判定の結果、入賞すれば、小ボーナスゲームが実行できる(109)。外れであれば、ゲームオーバーとなる。なお通常ゲームにおけるステップ(104)の判定で遊戯役物増加の入賞が当っておれば、入賞相当ノダルが払い出された(111)のち、大ボーナスゲームが実行できる(112)。

#### 実施例3

本実施例を第6図に基づき説明する。なお、同図には通常ゲームの部分は実施例1ののばあいと同様なので示されておらず、第4図におけるステップ(104)以降のみ示されている。

本実施例においては、遊戯役物(小ボーナス)の入賞が通常ゲーム中に致され、遊戯役物増加(大ボーナス)の入賞のみ副ゲームで当てさせるようになっている。すなわち給所リール(1)、

るが、これを、3個の停止ボタン(通常ゲームの停止ボタンと兼用させてもよい)を用い、それぞれの円盤(81)、(82)、(83)に対応させて設け、個別に人為操作により停止番号を送るようにしてもよい。

また停止ボタンを一切設けることなく、一定の時間(たとえば2〜3秒)経過すると自動的に停止信号が発生されるようにしてもよい。

以上に本発明の各実施例を説明したが、本発明はかかる実施例に限られず、その要旨を逸脱しない範囲で種々の変更例を採用することができる。

#### 【発明の効果】

本発明によると、通常ゲームで入賞したときは、たんに入賞配当を手に入れるだけでなく、あわせて副ゲームも行うことができるので、興趣あるゲームを楽しむことができる。

#### 4 図面の簡単な説明

第1図は本発明の機体説明図、第2a〜2b図は

(2)、(3)からは遊戯役物増加の入賞給所がはずされている。

ステップ(104)において入賞判定がなされ、あらかじめ定められた入賞が当ると、円盤(81)、(82)、(83)が回転して(105)副ゲームが開始し、同時に入賞配当のノダルが払い出される(106)。つぎに遊戯者が停止ボタンを押すと、円盤(81)、(82)、(83)の回転が停止し、マイクロコンピュータ国により停止数字の組合せから、副ゲームの入賞判定が行われる(108)。判定の結果、入賞すれば、大ボーナスゲームが実行できる(110)。外れであれば、ゲームオーバーとなる。なお通常ゲームにおけるステップ(104)の判定で遊戯役物の入賞が当っておれば、入賞相当ノダルが払い出された(106)のち、小ボーナスゲームが実行できる(109)。

#### 実施例4

前記実施例においてはいずれも円盤(81)、(82)、(83)への制御信号の発信停止は、第1図に示されている1個の停止ボタンで行って

本発明の実施例1にかかわる回胴式遊戯機の正面パネルおよび円盤の要部正面図、第3図は実施例1の電気回路図、第4図は実施例1のゲーム内容を示すフローチャート、第5図は実施例2のゲーム内容を示すフローチャート、第6図は実施例3のゲーム内容を示すフローチャート、第7〜8図は従来の遊戯機の説明図、第9図は従来のゲーム内容を示すフローチャートである。

#### (図面の主要符号)

- (1)、(2)、(3): 給所リール
- (4)、(5)、(6):
- (84)、(85)、(86): ステッピングモータ
- (9): スタートスイッチ
- (10)、(11)、(12): 停止ボタン
- (13)、(14)、(15):
- (17)、(18)、(19): 位置検出センサ
- (20): マイクロコンピュータ
- (31): 通常ゲーム判定手段
- (32): 副ゲーム判定手段
- (33): ホッパ駆動手段

特開昭62-253091(8)

図1

(11): デジタル出力器  
(12): ホッパ  
(13): プリント

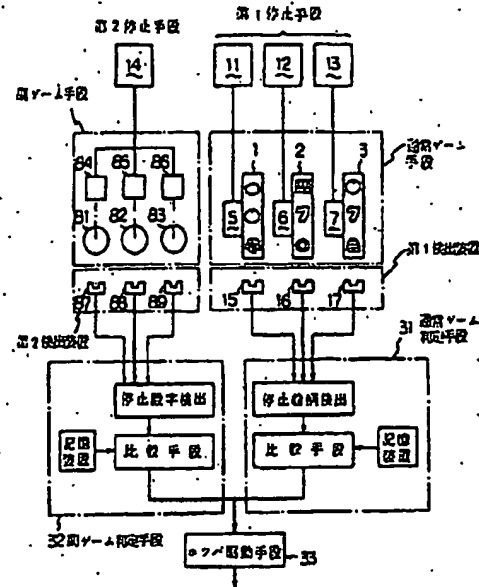


図2a

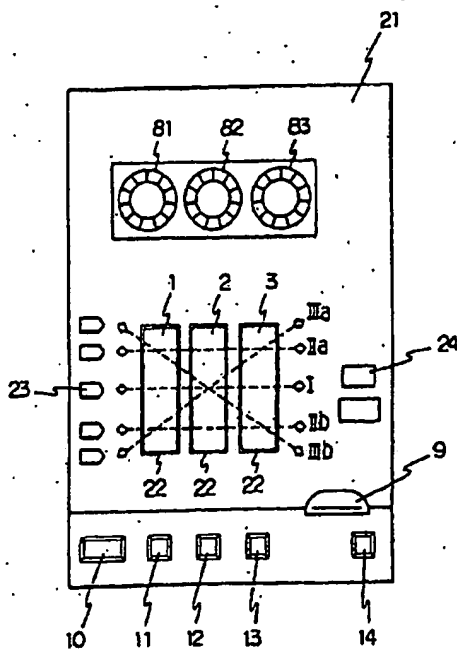
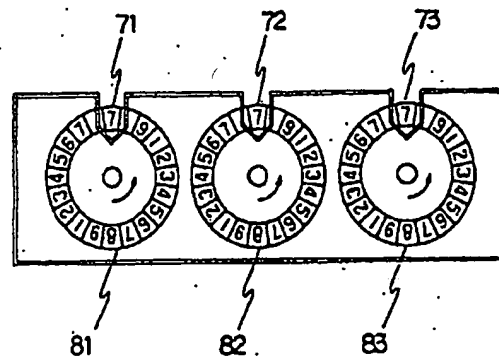


図2b



特開昭62-253091(9)

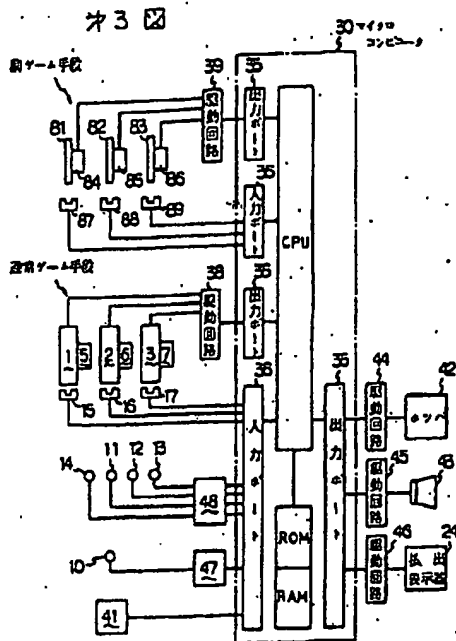


図5

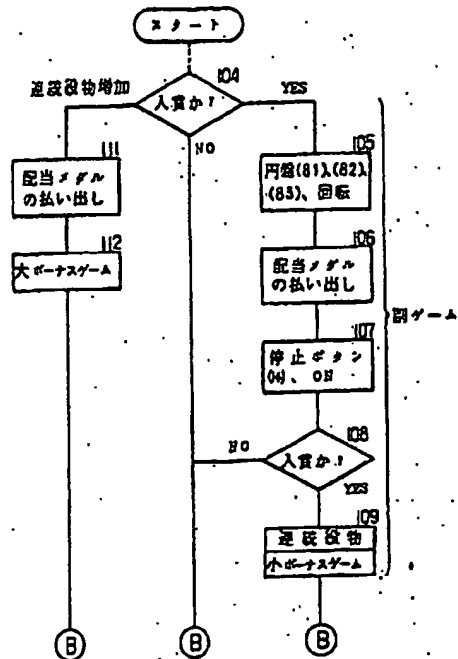
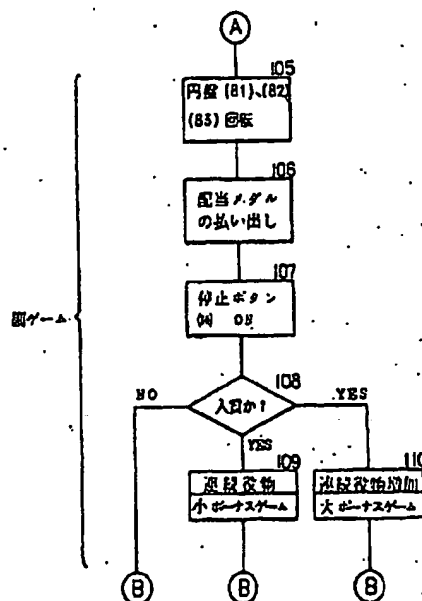
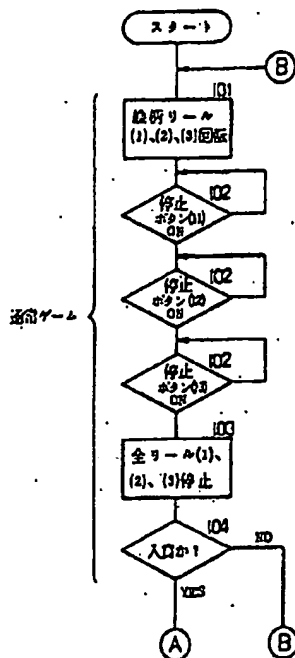
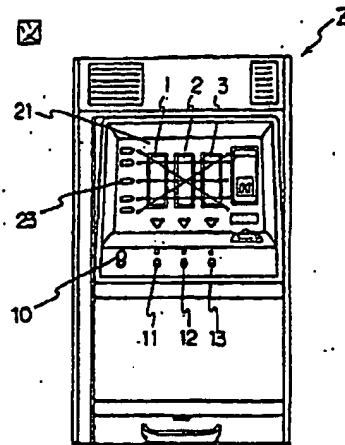


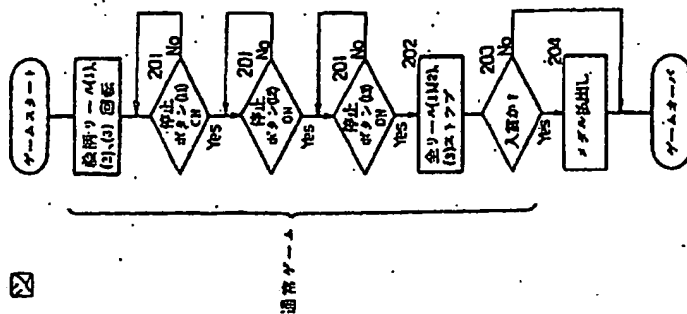
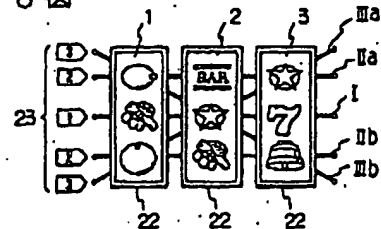
図4



才 7 回



才 8 回



図の示す